

**LAPORAN INDIVIDU  
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)  
SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**

Dosen Pembimbing Lapangan PPL  
Handaru Jati, S.T., M.M., M.T., Ph.D.



Disusun Oleh :  
**YUSI SAFITRI DEPIANTIWI**  
**13520241035**

**PUSAT PENGEMBANGAN PPL & PKL  
LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU  
PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

## HALAMAN PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini mengesahkan laporan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang disusun oleh mahasiswa dengan identitas berikut ini :

Nama : Yusi Safitri Depiantiwi  
NIM : 13520241035  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik

Telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta dari tanggal 15 Juli - 15 September 2016. Hasil kegiatan tercantum dalam naskah laporan ini.

Yogyakarta, 15 September 2016

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing



Handaru Jati, S.T., M.M., M.T., Ph.D

Kusumaningati Sulistya W, S.Pd

NIP. 19740511 199903 1 002

NBM. 1 204 363

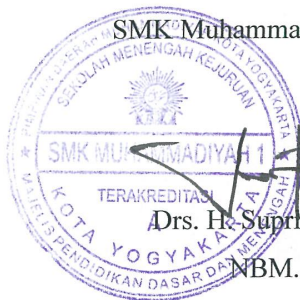
Mengetahui

Kepala Sekolah

Koordinator PPL

SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta

SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta



Drs. H. Suprihandono, M.M.

NBM. 949 476



Widi Astuti, S.Pd.

NBM. 1 037 290

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kekuatan-Nya sehingga dapat menyelesaikan kegiatan PPL dan laporan PPL ini dengan baik.

PPL merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh. Selain itu, PPL memberikan pengalaman belajar mengajar yang dapat memperluas wawasan yang terkait dengan kependidikan dan keprofesionalan guru. Adapaun isi laporan ini memuat laporan kegiatan yang dilakukan oleh penulis dalam kegiatan PPL.

Program yang terlaksana mulai tanggal 10 Agustus 2015 dapat berjalan lancar tentunya berkat bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. selaku rektor UNY yang telah memberikan izin dan kesempatan melaksanakan PPL.
2. Bapak Handaru Jati, Ph.D., selaku dosen pembimbing PPL yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terlaksananya program PPL.
3. Bapak Drs. H. Suprihandono, M.M. selaku kepala sekolah yang telah memberikan ijin, sarana dan prasarana serta kesempatan kepada mahasiswa untuk melaksanakan program PPL.
4. Ibu Widi Astuti, S.Pd., selaku koordinator PPL di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.
5. Ibu Kusumaningati Sulistya W, S.Pd., selaku guru pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada mahasiswa pada saat akan dan setelah mengajar di kelas.
6. Semua Bapak/Ibu guru dan seluruh staf dan karyawan yang telah membantu selama pelaksanaan program PPL.
7. Siswa-siswi kelas XI MM1 dan XI MM 2 Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun 2016 yang telah mendukung dan berpartisipasi aktif dalam mengikuti program PPL.
8. Teman-teman seperjuangan PPL UNY 2016 yang telah bekerja sama melaksanakan program dengan penuh kekompakkan dan kebersamaan.

Kami menyadari bahwa dalam laporan ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat kami harapkan. Semoga laporan PPL ini bermanfaat bagi mahasiswa PPL UNY Tahun 2016 pada khususnya dan semua

pihak pada umumnya. Semoga hasil laporan ini dapat menjadi sarana penggalian wawasan bagi seuruh masyarakat akademik.

Yogyakarta, 15 September 2016

**Yusi Safitri Depiantiwi**  
**NIM. 13520241035**



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN..... **Error! Bookmark not defined.**

KATA PENGANTAR..... iii

DAFTAR ISI ..... v

DAFTAR LAMPIRAN ..... vi

ABSTRAK ..... vii

BAB I ..... 1

PENDAHULUAN ..... 1

    A. Analisis Situasi ..... 2

    B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL..... 12

BAB II..... 18

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL ..... 18

    A. Persiapan ..... 18

    B. Pelaksanaan Program PPL..... 20

    C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi..... 25

BAB III ..... 29

PENUTUP..... 29

    A. KESIMPULAN ..... 29

    B. SARAN ..... 31

DAFTAR PUSTAKA ..... 33

LAMPIRAN..... 34

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Matrik Program Kerja

Lampiran 2. Laporan Catatan Mingguan

Lampiran 3. Laporan Dana

Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 5. Silabus

Lampiran 6. Daftar Nilai Siswa

# **LAPORAN KEGIATAN PPL SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**

**Oleh:  
Yusi Safitri Depiantiwi  
NIM.13520241035**

## **ABSTRAK**

PPL dalam pengertiannya Praktik Pengalaman Lapangan merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa di semua jurusan pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta. Program Praktik Pengalaman Lapangan merupakan wahana pembentukan tenaga kependidikan yang professional.

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2016 salah satunya berlokasi di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, yang telah dilaksanakan oleh mahasiswa pada tanggal 15 Agustus sampai dengan 15 September 2016. Kelompok PPL di lokasi ini terdiri dari 4 mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan 2 mahasiswi dari Program Studi Pendidikan Akuntansi. Tujuan diadakannya Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah untuk memberikan pengalaman bagi mahasiswa tentang dunia pendidikan secara nyata, sehingga nantinya diharapkan mahasiswa sebagai calon pendidik mampu menjadi seorang tenaga pendidik yang profesional di bidangnya.

Kegiatan PPL terbagi dalam beberapa tahapan yaitu persiapan mengajar dan pelaksanaan mengajar. Tahap persiapan dimulai dari observasi yang dilaksanakan pada bulan Februari. Selanjutnya mahasiswa menempuh mata kuliah *micro teaching* di kampus yang merupakan mata kuliah untuk melatih mahasiswa dalam mengajar. Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dimulai tanggal 15 Juli – 15 September 2016. Dalam praktik mengajar, praktikan diberi kesempatan untuk mengajar dikelas XI MM dengan jumlah mengajar sebanyak 8 kali pertemuan,.

Dari pelaksanaan kegiatan PPL dapat disimpulkan, bahwa kegiatan ini dapat memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam pengembangan kompetensi di bidang pendidikan, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengenal segala permasalahan di sekolah yang terkait dengan proses pembelajaran.

*Kata kunci: PPL, SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, Praktik Mengajar*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Usaha peningkatan efisiensi dan kualitas penyelenggaraan proses pembelajaran terus dilakukan, termasuk dalam hal mata kuliah lapangan dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) menjadi konsentrasi untuk ditingkatkan kualitasnya. Program kegiatan PPL bertujuan untuk mengembangkan kompetensi mahasiswa sebagai calon guru atau tenaga kependidikan. Program – program yang dikembangkan dalam pelaksanaan PPL difokuskan pada komunitas civitas internal sekolah(guru, karyawan, siswa dan Komite Sekolah).

Mata kuliah PPL mempunyai sasaran dalam kegiatan terkait dengan pembelajaran maupun kegiatan yang mendukung berlangsungnya pembelajaran. PPL diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa, terutama dalam hal pengalaman mengajar, memperluas wawasan, melatih dan mengembangkan kompetensi yang diperlukan dalam bidangnya, meningkatkan keterampilan, kemandirian, tanggung jawab dan kemampuan dalam memecahkan masalah.

Pelaksanaan PPL melibatkan unsur- unsur Dosen Pemimbing PPL , Guru Pemimbing berperan sebagai instruktur, Koordinator PPL, Sekolah/ Lembaga, Kepala Sekolah. Mahasiswa akan dapat melaksanakan kegiatan PPL secara optimal apabila memiliki bekal kemampuan yang memadai, baik yang terkait dengan proses pembelajaran maupun manajerial.

## **A. Analisis Situasi**

### **1. Dinamika SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta**

SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta berdiri pada tanggal 1 Agustus 1958 bertempat di Sekolah Menengah Ekonomi Pertama (SMEP) Muhammadiyah 1 Jalan Pathuk Yogyakarta, yang dipelopori oleh Bapak Muchsin, Pimpinan Sekolah pertama sebagai pengelola adalah Bapak Dawami Achmad, ST. dan Bapak Drs. Moehadi Sofyan (1958). Saat itu bernama SMEA Muhammadiyah, baru saja berjalan kemudian pindah ke Ndalem Poespo (sebelah barat pojok beteng) yang kini dikenal Jalan Mayjen Sutoyo, tapi saat itu masih sulit mendapatkan siswa meskipun sudah berlabel Muhammadiyah.

Pada tanggal 1 Agustus 1960 SMEA Muhammadiyah pindah bertempat di Ndalem Poeger sebelah timur Rumah Sakit Pugeran di Jalan Mayjen Sutoyo, Kepala Sekolah resmi Bapak Dawami Achmad, ST. dan Wakilnya Bapak Drs. Moehadi Sofyan. Sekolah masuk sore, bersama dengan SMEP Muhammadiyah yang masuk pagi. Kemudian tahun 1961/1962 SMEA Muhammadiyah menyewa bersama SMEP Muh. 1 di Ndalem Puspo akan tetapi tetap masih masuk siang hari dan masih kesulitan mendapatkan siswa yang cukup. Padahal pada saat itu baru ada 2 SMEA, yaitu SMEA Negeri 1 masuk pagi, dan SMEA Negeri 2 masuk sore. Kemudian menyusul SMEA Swasta Santo Thomas dan SMEA PIRI yang semua berada di kota.

Melanjutkan babak baru dengan hijrah kembali menempati Ndalem Suryo sekaligus masuk pagi dengan harapan ada kecerahan bias mendapatkan siswa baru yang memadai, namun tantangan baru muncul dengan lahirnya SMEA Muhammadiyah 2 di daerah Kauman, yang selain tempatnya representative peninggalan alm. KHA. Dahlan pendiri organisasi Muhammadiyah di Kauman Yogyakarta yang dimotori oleh Bapak Haifani Hilal, B.Sc, dan Mujiharjo, B.Sc. Pada data itu tahun 1970 SMEA Muhammadiyah 1 Yogyakarta mengalami pergantian Kepala Sekolah baru dari Bapak Dawami Achmad, ST.

kepada Drs. Jajuli yang hanya menjabat beberapa bulan, karena diangkat menjadi dosen di FKIP Negeri Surabaya. Jabatan Kepala Sekolah dirangkap oleh Drs. Moehadi Sofyan sekaligus kepala SMA Muhammadiyah 3 dan pimpinan surat kabar Mercuri Suar.

Tahun 1972/1973 benar-benar ujian berat bagi SMEA Muhammadiyah 1 yang nyaris berakhir, selain siswanya yang tidak memadai tempat untuk KBM juga digunakan tempat SMA ISLAM yang saat itu Ketua Yayasannya Alm. Prop. Dr. Ahmad Badawi. Karena jabatan rangkap yang dilakukan Bapak Moehadi Sofyan (SMA Muhammadiyah 3 dan SMEA Muhammadiyah 1), maka jabatan Kepala Sekolah dijabat oleh Bapak Noeryono, BA. yang kemudian beliau diangkat menjadi guru PNS di SMP Negeri Bijiharjo Wonosari Gunungkidul. Selanjutnya akibat dari diberlakukannya Kepala Sekolah minimal Golongan III/C, maka praktis Drs. Moehadi Sofyan yang harus mandegani sebagai pengelola, yang masih menjabat Wakil Kepala Sekolah SMEA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Namun Alhamdulillah pada tahun 1986 beliau Bapak RH. Wachmad Hardjo Puspito mewakafkan tanahnya di kampung Nitikan. Menyusul bantuan dari Majelis Dikdasmen Kodya Yogyakarta terealisasi pondasi Gedung SMEA Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang sekarang di jalan Nitikan baru. Pada tahun 1995 Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah PWM Prop. D.I.Y memberikan uluran tangan berujud satu unit gedung bertingkat, Sementara hijrah SMEA Muhammadiyah 1 Yogyakarta berlangsung lagi, dan jabatan Kepala Sekolah pun begitu juga dari Bapak. Noeryono, BA kepada Suhardi, pensiunan Kepala SMP Bejiharjo. SMEA Muhammadiyah 1 pindah lagi ke SD Muhammadiyah Danunegaran, kemudian terakhir tahun 1995 hijrah ke Nitikan Baru dengan satu unit gedung bertingkat. Dan dengan Kepala Sekolah berturut-turut Bapak Noeryono, Bapak Suhardi dan Bapak Mujihardjono, B. Sc.

Dengan adanya perubahan kurikulum dan undang-undang Pendidikan yang mengharuskan perubahan nama sekolah menengah kejuruan dengan SMK, maka tanggal 7 Juli 1997 SMEA Muhammadiyah 1 ditetapkan Majelis Dikdasmen PWM Prop. D.I.Y menjadi SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Pada tanggal 7 Juli 1997 diadakan serah terima jabatan kepala sekolah sebagai pejabat pelaksana harian Kepala Sekolah SMK Muh 1 Yogya Ibu Siti Asiyah, BA, YMT Drs. Sumaryanto Marzuki SMK Muhammadiyah Karangmaja Gunungkidul. Selanjutnya dalam perjalanan SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, pada tanggal 24 Maret 1998 untuk tahun pelajaran 1998/1999 mendapat Akreditasi DIAKUI.

- a. Tanggal 15 Mei 2000, penetapan Bidang keahlian Bisnis Manajemen dan Program keahlian Akuntansi dan Penjualan.
- b. Tanggal 15 Mei 2000 mendapat jenjang Akreditasi DISAMAKAN.
- c. Pada tanggal 29 Agustus 2001. Mendapat rekomendasi dari PDM Kota Yogyakarta, untuk pembangunan Gedung unit II berlantai dua disebelah barat Gedung unit 1.
- d. Tanggal 18 Mei 2004 mendapat Rekomendasi dari Wali Kota Yogyakarta untuk membuka Program Teknik Informatika.
- e. Pada tanggal 15 Juni 2005 mengikuti akreditasi dua program keahlian Akuntansi dan Penjualan masing-masing A.

Selanjutnya terakhir terjadi pergantian Kepala Sekolah pada tanggal 28 Januari 2006 di PDM Kota Yogyakarta dari Bapak Drs. Sumaryanto Maryuki kepada Drs. HM. Abu Shoim Nur dari SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Dari Kepemimpinan Bapak Drs. HM. Abu Shoim Nur, mulai babak baru diadakan renovasi Bangunan gedung Depan yang sedianya untuk unit produksi (mini market), tempat sepeda siswa yang refresentatif, dan Insya Allah akan dibangun Ruang Guru, Tata Usaha dan Ruang Kepala Sekolah di tengah diantara

gedung unit 1 dan unit 2. Perkembangan siswanya meningkat tahun pelajaran 2007/2008 mendapat 4 kelas, semoga tahun-tahun mendatang dapat 4 kelas sehingga kelak paralel 4 kelas atau keseluruhan menjadi 12 kelas. Adapun Kepala Sekolah yang memimpin SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta dari periode pertama sampai terakhir sebagai berikut:

- a. H. Dawami Achmad (1958 - 1969)
- b. Drs. Jazuli (1970)
- c. Moehadi Sofyan (1970 - 1986)
- d. Noeryono (1986 - 1988)
- e. Drs. Suhardi (1989 - 1994)
- f. Mudjihardjono, B.Sc (1995 - 1997)
- g. Siti Asiyah, BA. (Sebagai PLH)
- h. Drs. Sumaryanto Marzuki (sebagai YMT) (1998 - 2001)
- i. Drs. Sumaryanto Marzuki (1998 - 2001)
- j. Drs. HM. Abu Shoim Nur (2006 - 2011)
- k. Drs. H.Suprihandono, M.M. (2011 - Sekarang)

## **2. Visi :**

Menjadi sekolah unggul berwawasan global, berorientasi pada perkembangan IPTEK berlandaskan IMTAQ.

## **3. Misi**

- a. Menghasilkan tamatan yang beriman dan bertaqwa serta berakhlak mulia.
- b. Menghasilkan tamatan yang professional dalam menghadapi tantangan global.
- c. Menghasilkan tamatan yang berjiwa wirausaha, kreatif, inovatif sehingga mampu menciptakan lapangan kerja.



- d. Menghasilkan tamatan yang berkompeten sehingga dapat terserap di dunia usaha atau dunia industri.
- e. Menghasilkan tamatan yang berwawasan dan peduli terhadap lingkungan.

#### 4. Kebijakan mutu

##### “BERIMAN”

- B : Brain → Mengembangkan kemampuan berpikir.
- E : Excellent → Sangat bagus, hebat, luar biasa.
- R : Religious → Bernuansa Islami.
- I : Inovative → Selalu melakukan pembaruan dan perbaikan.
- M : Multiple Intelegencies → Mengembangkan berbagai aspek kecerdasan.
- A : Aspiration → Bersifat menerima pendapat.
- N : Networking → Mengembangkan hubungan dan kerja sama.

#### 5. Do'a yang dibiasakan di sekolah

##### a. Awal Pelajaran

- 1) *Bismillahirrahmanirrahim*

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ

- 2) *Asyhadu an-laa ilaaha illallaah Wa asyhadu anna Muhammadan rasuulullaah*
- 3) *Rodhitu billahi robba wabil islami diina wa bimukhammadin nabiya warosula rab bi zidnii 'ilma, war zuq nii fah ma,*
- 4) *Aamiin.*
- 5) Tadarus Al Qur'an dua ruku' beserta terjemahan diawali dengan bacaan ta'awud.
- 6) Membaca Asmaul Husna.

7) Membaca visi misi dan kebijakan Mutu SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

**b. Doa Setiap Pergantian Pelajaran**

*Bismillahirrahmanirrahim.*

**c. Doa Setiap Akhir Pelajaran**

*Alhamdulillah irobil'alamin.*

**d. Doa Penutup Pelajaran**

*Aallohumma arinal\_haqqo\_haqqon warzuqnattibaa'ahu wa  
arinalbaathila baa-thilan warzuqnajtinaabahu  
Subhanakallahumma wabihamdika asyhadualla ilahailla anta  
astagfiruka wa'atubu ilaik*

Tanggal 9 dan 16 Februari 2015, mahasiswa melakukan observasi kondisi sekolah, observasi pembelajaran di kelas, dan observasi peserta didik. Berikut ini penjelasan hasil observasi yang diperoleh, yaitu :

**6. Kondisi Fisik Sekolah**

Berdasarkan hasil observasi, diperoleh data sebagai berikut:

a. Bangunan gedung/ ruangan, terdiri dari :

- 1) Ruang Kelas : 14 ruangan.
- 2) Ruang Guru : 1 ruangan.
- 3) Ruang Kepala Sekolah : 1 ruangan.
- 4) Ruang TU : 1 ruangan.
- 5) Laboratorium : 3 ruangan.
- 6) Bengkel : 1 ruangan.
- 7) Ruang BK : 1 ruangan.
- 8) Ruang UKS : 1 ruangan.

- 9) Perpustakaan : 1 ruangan.
- 10) Ruang Piket : 1 ruangan.
- 11) Koperasi : 1 ruangan.
- 12) Kantin : 1 ruangan.
- 13) Toilet : 8 ruangan.
- b. Tempat ibadah : 1 bangunan masjid.
- c. Tempat parkir : 1 tempat parkir.

## **7. Potensi siswa**

Para siswa di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, mempunyai potensi yang besar untuk dapat memanfaatkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari, karena mereka dibekali *skill* atau keterampilan spesifik sesuai penjurusannya yang sifatnya aplikatif dalam dunia kerja. Sebagian besar lulusan SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta tidak melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Namun, beberapa siswa ada yang melanjutkan ke perguruan tinggi.

## **8. Potensi Guru dan Karyawan**

Sebagian guru dan karyawan di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta adalah lulusan dari beberapa PTN maupun PTS. Sebagian besar guru dan karyawan juga sudah memiliki Nomor Bangku Muhammadiyah (NBM) sehingga mereka sudah resmi jadi pengajar di lingkungan Muhammadiyah. Namun ada beberapa guru yang belum terdaftar dalam NBM.

## **9. Fasilitas Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)**

Untuk melancarkan proses kegiatan belajar mengajar, SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta memfasilitasi sekolah dengan berbagai fasilitas, antara lain: papan tulis, *white board*, kapur tulis, spidol tulis, meja dan kursi, alquran di setiap kelas maupun laboratorium, dan beberapa LCD dan *sound* yang digunakan secara bergantian.

## **10. Perpustakaan**

Perpustakaan SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta terletak dilantai 2 gedung utama. Fasilitas yang ditawarkan berupa buku pelajaran, umum, dan majalah yang dapat dipinjam oleh warga sekolah. Perpustakaan ini juga dilengkapi dengan meja, kursi, kipas angin, dan TV.

## **11. Laboratorium**

Laboratorium yang terdapat di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta adalah sebagai berikut:

- a. Laboratorium Komputer 1 (Laboratorium Multimedia).
- b. Laboratorium Komputer 2 (Laboratorium Multimedia).
- c. Laboratorium Komputer 3 (Laboratorium Jaringan dan Akuntansi).
- d. Bengkel TKJ.
- e. Laboratorium Pemasaran (Koperasi).

Masing-masing jurusan memiliki laboratorium beserta peralatan guna menunjang praktik sesuai dengan jurusan yang ada kecuali untuk bengkel TKJ belum memiliki alat-alat jaringan yang memadai, sehingga untuk praktik jaringan kurang maksimal.

## **12. Bimbingan konseling**

Kondisi ruangan atau kondisi fisik dari ruang yang digunakan untuk bimbingan konseling di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta terlihat baik dan segala sesuatunya tertata dengan rapi. Ditambah lagi, alur penyelesaian untuk siswa-siswa yang bermasalah sudah terorganisir dengan baik.

## **13. Ekstrakurikuler**

Sejak tahun ajaran baru 2015/2016 kurikulum yang digunakan kembali ke Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sehingga tidak mewajibkan siswa untuk mengikuti salah satu dari beberapa ekstrakurikuler yang ada, tetapi apabila siswa ingin mengikuti organisasi tertentu siswa dapat memilih ekstrakurikuler yang ada antara lain sebagai berikut :

- a. Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM) sejenis OSIS.
- b. Seni Beladiri Tapak Suci.
- c. Klub Bahasa Inggris.
- d. KIR.
- e. Futsal.
- f. Iqro.

Seluruh ekstrakurikuler tersebut di bawah naungan seorang pembina dan setiap kegiatan ekstrakurikuler memiliki pelatihnya masing-masing. Jadwal ekstrakurikuler biasanya dilaksanakan setiap seminggu sekali. Untuk ekstrakurikuler pramuka dilaksanakan setiap hari Kamis setelah jam pelajaran terakhir.

## **14. Organisasi dan fasilitas**

Organisasi siswa sekolah ini dinamakan dengan IPM diketuai oleh salah seorang siswa kelas XII MM 1 yang bernama Muhammad Dzaky Auzaidin H dengan wakilnya yang bernama R. Sandi Wisnu

Wijaya Kegiatan utama yang diadakan oleh IPM adalah kegiatan PLS dan FORTASI untuk siswa baru. Letak ruang IPM di lantai 2 sebelah tangga. Pengurus harian (PH) dari IPM ada ketua umum, wakil ketua umum, sekretaris umum, bendahara umum, bidang pengkaderan, bidang Kajian Dakwah Islami (KDI), bidang Apresiasi Seni Budaya dan Olahraga (ASBO), bidang Pengkajian Ilmu Pengetahuan (PIP) dan bidang Kewirausahaan (KWH).

### **15. Organisasi dan fasilitas UKS**

Fasilitas UKS di sekolah ini terdapat 2 ranjang, 2 timbangan dan pengukur tinggi badan dan beberapa obat-obatan. Kendala yang dirasakan oleh pihak UKS adalah sempitnya ruang UKS, sehingga tidak leluasa dan tidak dapat menampung banyaknya siswa atau guru yang sakit dan butuh beristirahat di UKS. Obat-obatan di UKS ini cukup lengkap. Siswa atau guru yang sakit terkadang juga dirujuk ke puskesmas terdekat untuk penanganan lebih lanjut.

### **16. Administrasi**

Administrasi di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, yaitu :

- a. Bendahara oleh Ibu Punagi, S.Pd.I.
- b. Wakil Kepala Urusan Keislaman dan Muhammadiyah (Ismuba) oleh Bapak Drs. Wajid Heryono.
- c. Wakil Kepala Urusan Humas oleh Ibu Hj. Siti Asiyah, S.Pd.
- d. Wakil Kepala Urusan Sarana Prasarana oleh Bapak Yogo Pamungkas, S.Pd.Jas.
- e. Wakil Kepala Urusan Kurikulum oleh Ibu. Widi Astuti, S.Pd.
- f. Wakil Kepala Urusan Kesiswaan oleh Ibu Dewi Retnaningsih, S.Pd.
- g. Kepala Tata Usaha oleh Bapak Riki Handayani Saputro
- h. Koordinator Bimbingan Konseling oleh Ibu Hj. Siti Asiyah, S.Pd.

- i. Kepala UKS oleh Ibu Dra.Hj. Budi Letari.
- j. Kepala Perpustakaan oleh Ibu Yuli Astuti, BSc.

#### **17. Koperasi Siswa**

Jenis usaha yang dijalankan di koperasi siswa ini adalah kantin makanan dan minuman serta alat tulis dan yang dilibatkan secara langsung dalam menjalankan kepengurusan koperasi adalah siswa kelas XI jurusan akuntansi. Barang-barang yang tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan para siswa itu sendiri.

#### **18. Tempat Ibadah**

SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta dalam menjalankan ibadah sholat menggunakan masjid Al-Furqon yang terletak di samping gedung sekolah.

#### **19. Kesehatan**

Kesehatan lingkungan di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta ini relatif baik, hal ini terbukti dari tingkat kehadiran siswa mengunjungi UKS.

### **B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL**

Program PPL ini merupakan bagian dari mata kuliah sebesar 3 SKS yang harus ditempuh oleh mahasiswa kependidikan. Materi yang ada meliputi program mengajar teori dan praktik di kelas dengan dibimbing oleh guru pembimbing masing-masing.

Observasi lingkungan sekolah bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aspek-aspek karakteristik komponen pendidikan, iklim, dan norma yang berlaku di sekolah tempat PPL. Aspek yang diobservasi meliputi lingkungan fisik sekolah, perilaku atau keadaan siswa, administrasi persekolahan, fasilitas pembelajaran dan pemanfaatannya.

Kegiatan observasi di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta dilaksanakan sesuai dengan jadwal kegiatan mahasiswa PPL dan guru pembimbing yang telah diatur oleh pihak sekolah.

Pelaksanaan program praktik pengalaman lapangan di mulai dari tanggal 15 Juli sampai 15 September 2016 . Kegiatan PPL dilaksanakan berdasarkan ketentuan yang berlaku dalam melaksanakan praktik kependidikan dan persekolahan yang sudah terjadwal.

Rancangan kegiatan PPL adalah suatu bentuk hasil perencanaan yang dibuat dengan berdasarkan waktu dan jenis kegiatan yang akan dilaksanakan pada waktu mahasiswa melaksanakan PPL. Agar tercapai efisiensi dan efektivitas penggunaan waktu maka kegiatan PPL direncanakan sebagai berikut:

## **1. Persiapan di kampus**

### **a. Pengajaran Mikro**

Pengajaran mikro dilaksanakan pada semester sebelumnya untuk memberi bekal awal pelaksanaan PPL. Dalam pengajaran mikro mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari delapan sampai sepuluh mahasiswa dengan seorang dosen pembimbing. Dalam pengajaran mikro ini setiap mahasiswa dididik dan dibina untuk menjadi seorang pengajar, mulai dari persiapan perangkat mengajar, media pembelajaran, materi dan mahasiswa lain sebagai anak didiknya.



Mahasiswa diberi waktu selama 10 sampai 15 menit dalam sekali tampil, kemudian setelah itu diadakan evaluasi dari dosen pembimbing dan mahasiswa yang lain. Hal ini bertujuan agar dapat diketahui kekurangan atau kelebihan dalam mengajar demi meningkatkan kualitas praktik mengajar berikutnya dan saat terjun langsung ke sekolah.

#### **b. Observasi Sekolah**

Observasi lingkungan sekolah bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aspek-aspek karakteristik komponen pendidikan, iklim dan norma yang berlaku di sekolah tempat PPL. Aspek yang diobservasi meliputi lingkungan fisik sekolah, proses pembelajaran di sekolah, perilaku atau keadaan siswa, administrasi persekolahan, fasilitas pembelajaran dan pemanfaatannya.

Kegiatan observasi di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta dilaksanakan sesuai dengan jadwal kegiatan mahasiswa PPL dan guru pembimbing yang telah diatur oleh pihak sekolah. Kemudian informasi tentang SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta dan unit-unitnya disampaikan secara singkat oleh pihak sekolah pada saat observasi.

#### **c. Pembekalan PPL**

Pembekalan PPL dilaksanakan sebelum penerjunan ke sekolah. Semua mahasiswa wajib mengikuti pembekalan PPL. Pembekalan PPL dilaksanakan oleh masing-masing fakultas yang pelaksanaannya telah ditentukan oleh Lembaga Pengembangan dan Penjamin Mutu Pendidikan (LPPMP) Universitas Negeri Yogyakarta.

### **2. Persiapan sebelum PPL**

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL, mahasiswa diharuskan membuat administrasi mengajar, seperti membuat RPP dan materi pelajaran, dimana kesemuanya itu digunakan sebagai pegangan mahasiswa dalam mengajar.

### **3. Kegiatan PPL**

#### **a. Praktik Mengajar Terbimbing**

Praktik mengajar terbimbing adalah praktik mengajar dimana praktikan masih mendapat arahan pada pembuatan perangkat pembelajaran yang meliputi program satuan pelajaran, rencana pembelajaran, media pembelajaran, alokasi waktu dan pendampingan pada saat mengajar di dalam kelas.

Dalam praktik terbimbing ini semua praktikan mendapat bimbingan dari guru mata pelajarannya masing-masing. Bimbingan dilaksanakan pada waktu yang telah disepakati praktikan dengan guru pembimbing masing-masing.

#### **b. Praktik Mengajar Mandiri**

Dalam praktik mengajar mandiri, praktikan melaksanakan praktik mengajar yang sesuai dengan program studi praktikan dan sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh guru pembimbing didalam kelas secara penuh.

Kegiatan praktik mengajar meliputi:

1. Membuka pelajaran :
  - a) Salam pembuka
  - b) Berdoa
  - c) Absensi
  - d) Apersepsi
  - e) Memberikan motivasi
2. Pokok pembelajaran :

- a) Menyampaikan materi
  - b) Memberikan kesempatan bertanya (diskusi) aktif dua arah
  - c) Menjawab pertanyaan siswa
  - d) Memotivasi siswa untuk aktif
3. Menutup pelajaran :
- a) Membuat kesimpulan
  - b) Memberi tugas dan evaluasi
  - c) Berdoa
  - d) Salam Penutup

**c. Umpan Balik Guru Pembimbing**

**1) Sebelum praktik mengajar**

Manfaat keberadaan guru pembimbing sangat dirasakan besar ketika kegiatan PPL dilaksanakan, guru pembimbing memberikan arahan-arahan yang berguna seperti pentingnya merancang pembelajaran pengajaran dan alokasi waktu sebelum pengajaran di kelas dimulai, fasilitas yang dapat digunakan dalam mengajar, serta memberikan informasi yang penting dalam proses belajar mengajar yang diharapkan. Selain itu guru pembimbing dapat memberikan beberapa pesan dan masukan yang akan disampaikan sebagai bekal praktikan mengajar di kelas.

**2) Sesudah praktik mengajar**

Dalam hal ini guru pembimbing diharapkan memberikan gambaran kemajuan mengajar praktikan, memberikan arahan, masukan dan saran baik secara visual, material maupun mental serta evaluasi bagi praktikan.

**d. Penyusunan Laporan**

Kegiatan penyusunan laporan dilaksanakan pada minggu terakhir dari kegiatan PPL setelah praktik mengajar mandiri. Laporan ini berfungsi sebagai pertanggung jawaban atas pelaksanaan program PPL.

**e. Evaluasi**

Evaluasi digunakan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki mahasiswa maupun kekurangannya serta pengembangan dan peningkatannya dalam pelaksanaan PPL.

## **BAB II**

### **PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL**

#### **A. Persiapan**

Sebelum pelaksanaan kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, seluruh mahasiswa yang akan melaksanakan PPL di semester khusus yaitu pada bulan Juli - September mendaftarkan diri sebagai peserta PPL secara online. Setelah itu, mahasiswa memilih sekolah yang sudah terdaftar sesuai dengan keinginan sendiri.

Sebelum diterjunkan, mahasiswa diberikan pembekalan yang berkaitan dengan PPL agar mahasiswa mengerti hal – hal apa saja yang perlu di persiapkan selama Praktik Pengalaman Lapangan berlangsung. Pembekalan dilakukan oleh masing – masing jurusan. Setelah diberikan pembekalan tentang PPL mahasiswa diterjunkan oleh DPL PPL ke masing-masing sekolah agar mahasiswa dapat segera melakukan observasi sekolah maupun observasi di KBM dalam kelas.

#### **1. Persiapan Kegiatan PPL**

Sebelum mahasiswa diterjunkan dalam pelaksanaan PPL, UNY membuat berbagai program persiapan sebagai bekal mahasiswa dalam melaksanakan PPL. Persiapan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

##### **a. Pengajaran Mikro**

Persiapan paling utama yang dilakukan oleh mahasiswa PPL sebelum melakukan praktek mengajar di sekolah yaitu mengikuti mata kuliah pengajaran mikro atau *micro teaching*. Mahasiswa yang akan melaksanakan PPL dibagi kedalam beberapa kelompok kecil, biasanya terdiri dari 10-11 mahasiswa. Dalam kelompok kecil tersebut biasanya mahasiswa bergantian dengan mahasiswa yang lain untuk praktik mengajar . setelah praktik mengajar selesai, dosen dan mahasiswa lain memberikan masukan dan saran. Hal ini bertujuan agar mahasiswa PPL

mendapat bekal kesiapan praktik mengajar.

**b. Pembekalan PPL**

Pembekalan PPL diadakan oleh pihak Universitas yang bertujuan untuk memberikan bekal bagi mahasiswa agar dapat melaksanakan tugas dan kewajiban sebagai peserta PPL dengan baik. Adapun pelaksanaan pembekalan PPL dilaksanakan oleh Koordinator PPL masing-masing jurusan.

**2. Observasi Lingkungan Sekolah dan Pembelajaran di Kelas**

Kegiatan yang dilakukan pada saat observasi ini adalah mengamati proses belajar mengajar di dalam kelas dan mengamati sarana fisik pendukung lainnya (lingkungan sekolah) dalam melancarkan kegiatan proses belajar mengajar.

**a. Observasi Lingkungan Sekolah**

Kegiatan ini berupa pengamatan langsung, serta wawancara. Kegiatan observasi lingkungan sekolah ini dilaksanakan pada saat mengambil mata kuliah Pengajaran Mikro atau *micro teaching*, yang salah satu tugasnya adalah observasi ke sekolah. Kegiatan meliputi observasi lingkungan fisik sekolah, perilaku peserta didik, administrasi sekolah dan fasilitas pembelajaran lainnya (perpustakaan dan Laboratorium). Hasil observasi ini dan dijadikan bahan perkuliahan pada pengajaran mikro.

**b. Observasi Pembelajaran di Kelas**

Observasi pembelajaran di kelas ini bertujuan agar mahasiswa mengetahui secara langsung mengenai proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Hasil observasi pembelajaran di kelas berguna untuk menentukan strategi mengajar yang akan diterapkan, sesuai dengan fasilitas (sarana dan prasarana) yang dimiliki sekolah.

### **3. Pembuatan Rencana Pembelajaran Pengajaran (RPP)**

Sebelum tugas mengajar dilaksanakan, untuk persiapan pembelajaran dibuat juga Rencana Pembelajaran yang berisi materi, metode, media dan teknik pembelajaran yang akan dilakukan dalam proses belajar mengajar. RPP yang dibuat disesuaikan dengan silabus.

### **4. Pembuatan Materi Pembelajaran**

Selain membuat RPP praktikan juga membuat materi pembelajaran. Hal ini bertujuan supaya dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan baik. Dalam materi pembelajaran berisi tentang ringkasan materi yang akan disampaikan pada saat PPL dilaksanakan.

## **B. Pelaksanaan Program PPL**

Kegiatan PPL dilaksanakan mulai tanggal 15 Juli sampai dengan 15 September 2016. Selama dalam pelaksanaan, penyusun melakukan bimbingan dengan pihak sekolah dan dosen pembimbing yang berhubungan dengan program pengajaran yang direncanakan sebelumnya, kemudian dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disetujui.

### **1. Pelaksanaan Praktik Mengajar**

Mahasiswa praktikan dalam pelaksanaan mengajar di kelas menyampaikan materi di dampingi oleh guru pembimbing. Hal ini bertujuan supaya kondisi kelas tetap kondusif.

Mahasiswa praktikan melakukan kegiatan belajar mengajar pada kelas XI MM , mengampu 2 mata pelajaran yaitu animasi serta fotografi.

Hal utama dan pertama yang dilakukan dalam membuka pelajaran dengan berdoa, dilanjutkan dengan mengadakan presensi, menyampaikan tujuan umum pembelajaran dengan memberikan motivasi agar siswa giat dan tertarik dengan materi yang dibawakan, menyampaikan tujuan khusus pembelajaran dikaitkan dengan

kondisi/ kenyataan dilapangan agar siswa memperoleh gambaran khusus yang memudahkan mereka untuk memahaminya.

Jadwal mengajar dapat dilihat sebagai berikut :

Hari, Tanggal	Kelas	Waktu	Materi Pembelajaran
Senin, 25/7/2016	XI MM 1	2JP	Pengenalan software dan tools pengedit foto
	XI MM 2	2JP	Pengenalan sejarah animasi
Jum'at, 29/7/2016	XI MM 2	2JP	Menjelaskan prinsip- prinsip animasi
Senin, 1/8/2016	XI MM 2	2JP	Menjelaskan prinsip- prinsip animasi
Selasa, 2/8/2016	XI MM 1	2 JP	Menjelaskan prinsip- prinsip animasi
Kamis, 4/8/2016	XI MM 2	2JP	Mengubah ukuran pas foto dan mengubah background pada photoshop
Jum'at, 5/8/2016	XI MM 1	2JP	Mengubah ukuran pas foto dan mengubah background pada photoshop
Senin, 8/8/2016	XI MM 2	2JP	Pembuatan animasi sederhana tweening pada adobe flash cs 3.0
Selasa, 9/8/2016	XI MM 1	2JP	Pembuatan animasi sederhana tweening pada adobe flash cs



			3.0
Kamis, 11/8/2016	XI MM 2	2JP	Pengertian fotografi dan jenis- jenis fotografi
Jum'at, 12/8/2016	XI MM 1	2JP	Pengertian fotografi dan jenis- jenis fotografi
Senin, 15/8/2016	XI MM 2	2JP	Pembuatan animasi sederhana tweening pada adobe flash cs 3.0
Selasa, 16/8/2016	XI MM 1	2JP	Pembuatan animasi sederhana tweening pada adobe flash cs 3.0
Jum'at, 19/8/2016	XI MM 1	2JP	Editing foto mengatur kontras dan brightness pada photoshop cs 3.0
Senin, 22/8/2016	XI MM 2	2JP	Ulangan harian animasi
Selasa, 23/8/2016	XI MM 1	2JP	Ulangan harian animasi
Kamis, 25/8/2016	XI MM 2	2JP	Editing foto mengatur kontras dan brightness pada photoshop cs 3.0
Jum'at , 26/8/2016	XI MM 1	2JP	Editing foto menambahkan sayap, membuat shilouete, mengubah warna rambut pada photoshop cs 3.0
Senin, 29/8/2016	XI MM 2	2JP	Melanjutkan ulangan harian

			animasi
Selasa, 30/8/2016	XI MM 1	2JP	Melanjutkan ulangan harian animasi
Kamis, 1/9/2016	XI MM 2	2JP	Ulangan harian fotografi
Jum'at, 2/9/2016	XI MM 1	2JP	Ulangan harian fotografi
Senin, 5/9/2016	XI MM 2	2JP	Pembuatan animasi sederhana berupa teks pada adobe flash cs 3.0
Selasa, 6/9/2016	XI MM 1	2JP	Pembuatan animasi sederhana berupa teks pada adobe flash cs 3.0
Kamis, 8/9/2016	XI MM 2	2JP	Melanjutkan ulangan harian fotografi
Jum'at, 9/9/2016	XI MM 1	2JP	Melanjutkan ulangan harian fotografi

## 2. Metode

Dalam pelaksanaan mengajar, metode pembelajaran yang digunakan yaitu dengan menerapkan metode ceramah, praktik, tanya jawab, diskusi, dan penugasan yakni dengan memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang materi didik sesuai dengan buku dan modul yang digunakan.

## 3. Media Pembelajaran

Media yang digunakan antara lain: papan tulis, spidol, penghapus, modul, computer, serta proyektor. Dalam pemberian

materi diupayakan kondisi peserta didik dalam keadaan tenang dan kondusif agar memudahkan semua peserta untuk menangkap materi pelajaran yang disampaikan, disela-sela penyampaian materi diberikan kesempatan kepada setiap peserta untuk mengajukan pertanyaan apabila dalam penjelasan masih terdapat kekurangan atau kurang kejelasan, setelah itu diberikan penjelasan yang sejelas mungkin dan lebih rinci.

#### **4. Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran produktif, normatif mempunyai standar nilai yang berbeda-beda. Untuk nilai produktif nilai minimal yang harus ditempuh oleh peserta didik adalah 80. Jika dalam ujian harian dan ujian semester standar nilai 80 belum tercapai, maka adalah wajib mengadakan perbaikan.

#### **5. Keterampilan Mengajar Lainnya**

Dalam praktik mengajar, seorang pendidik harus memiliki beberapa strategi (langkah) pembelajaran lain sebagai pendukung dalam menerapkan metode pembelajarannya, karena tidak setiap metode pembelajaran yang diterapkan dan dianggap cukup untuk diterapkan mempunyai nilai yang baik sebab terkadang hal-hal lain yang sebelumnya tidak direncanakan muncul sebagai masalah baru yang biasa menghambat proses pembelajaran, untuk itu diperlukan adanya pengetahuan tentang berbagai metode pembelajaran dan pendekatan lain yang akan sangat berguna dalam menunjang pemberian materi pelajaran yang diajarkan, misalnya dengan memberikan perhatian penuh dengan cara selalu mendatangi peserta tersebut dan memberikan asimilasi-asimilasi, pujian sebagai wujud perhatian yang dapat memberikan sesuatu yang sangat berarti bagi peserta, disamping memberikan petunjuk lain yang akan sangat

memacu dirinya agar menjadi lebih baik dari sebelumnya. Atau dengan cara memberikan pengalaman-pengalaman berharga yang pernah dialami pendidik yang berkaitan dengan materi pelajaran yang disampaikan dengan penuh perhatian dan mudah dicerna agar tujuan umum dan khusus dalam pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

### **C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi**

Secara keseluruhan program kegiatan PPL dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Yang mana semua program dapat penyusun laksanakan dengan cukup baik. Praktikan dapat melaksanakan proses pembelajaran 8 kali dengan 8 RPP dan mengajar 2 kelas yaitu kelas XI MM 1 dan XI MM 2 dengan cukup lancar.

Analisa yang dilakukan antara lain :

#### **1. Analisis keterkaitan Program dengan Pelaksanaannya**

Dalam pelaksanaan PPL yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta dari awal hingga akhir pelaksanaannya secara keseluruhan dirasa sudah cukup baik meski terdapat berbagai macam kekurangan. Dalam hal ini praktikan merasa praktikan merasa sudah cukup baik dalam menyampaikan materi dan nilai formatif yang dihasilkan sudah memenuhi standar. Dengan kata lain, siswa kurang lebih sudah cukup mampu menerima apa yang disampaikan oleh praktikan.

##### **a. Faktor Pendukung**

Pelaksanaan PPL melibatkan berbagai macam faktor pendukung, baik dari guru, peserta didik, maupun sekolah.

- 1) Faktor pendukung yang pertama adalah guru pembimbing. Guru pembimbing memberikan keleluasaan penuh kepada praktikan untuk berkreasi dalam pelaksanaan pembelajaran akan tetapi guru pembimbing juga membimbing praktikan dan mengingatkan jika ada kesalahan.

- 2) Faktor pendukung yang kedua adalah peserta didik. Peserta didik di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta merupakan siswa-siswa terpilih yang memiliki kualitas yang baik. Mereka cukup antusias dalam melaksanakan pembelajaran sehingga memudahkan praktikan dalam mengajar.
- 3) Faktor pendukung yang ketiga adalah sekolah. SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta adalah sekolah unggulan yang memiliki fasilitas yang cukup memadai sehingga memudahkan praktikan untuk menyampaikan materi dan berkreasi dalam penyampaian materi sehingga lebih menarik.

b. Hambatan

Dalam pelaksanaan PPL, tidak dapat dipungkiri terdapat berbagai macam hambatan dan rintangan. Baik itu bersumber dari siswa, sekolah, lingkungan, maupun dari diri penyusun sendiri.

Dalam menghadapinya, penyusun selalu berusaha semampu penyusun untuk menyelesaikan berbagai rintangan yang ada. Akan tetapi selalu ada kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam solusi yang ditemukan penyusun.

Pada poin ini, penyusun akan berusaha menampilkan berbagai masalah yang penyusun temui dan juga penyelesaian yang telah penyusun coba lakukan. Hambatan-hambatan yang ditemukan antara lain:

- 1) Siswa yang kurang memperhatikan
  - a) Deskripsi: Pada pembelajaran teori, siswa kurang termotivasi untuk memperhatikan. Alasannya karena materi yang diajarkan kurang menarik dan siswa kurang memahami pentingnya materi yang diajarkan.
  - b) Solusi: penyusun berusaha mencari analogi-analogi dari materi-materi yang diajarkan di dunia nyata sehingga

materi menjadi lebih menarik untuk dipelajari bagi siswa.

- 2) Siswa bosan karena hanya menulis catatan teori mengenai materi pelajaran
  - a) Deskripsi: Pada saat mencatat mengenai teori-teori penting, kebanyakan siswa mengeluh mengenai catatan yang harus mereka tulis dan sering meminta istirahat sebentar sebelum melanjutkan mencatat.
  - b) Solusi: Meringkas catatan yang harus mereka catat dan memberikan jeda waktu untuk istirahat serta menjelaskan kepada siswa bahwa catatan yang mereka tulis akan bermanfaat nantinya.
- 3) Siswa kurang memperhatikan pada jam-jam pelajaran akhir
  - a) Deskripsi: Siswa sudah mengantuk dan kurang memperhatikan pada jam-jam terakhir pelajaran. Ini disebabkan karena siswa sudah cukup jenuh mengikuti pelajaran dari pagi.
  - b) Solusi: Pada jam-jam pelajaran siang, penyusun memperbanyak candaan dan membuat suasana lebih cair sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan rileks.
- 4) Tools yang digunakan masih menggunakan versi lama.
  - a) Deskripsi : Pada saat mempelajari animasi menggunakan aplikasi adobe flash versi lama yaitu versi adobe flash cs 3.0 sedangkan praktikan lebih menguasai versi terbaru yaitu adobe flash cs 6.0.
  - b) Solusi : Praktikan harus menyesuaikan dengan versi yang digunakan oleh sekolah supaya dapat menjelaskan kepada siswa dengan baik dan lancar.

## **2. Refleksi**

Berdasarkan analisis hasil pelaksanaan PPL tersebut, maka kegiatan PPL dapat direfleksikan untuk dijadikan pelajaran bagi mahasiswa praktikan terutama program studi Pendidikan Teknik Informatika. Secara garis besar, kegiatan PPL dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Selama pelaksanaan PPL tidak ditemukan hambatan yang berarti yang mengganggu pelaksanaan PPL di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Hal ini dikarenakan adanya interaksi dan komunikasi yang baik antara mahasiswa praktikan dengan guru pembimbing.

Kegiatan PPL ini memberi pemahaman kepada mahasiswa praktikan bahwa menjadi seorang guru tidak semudah yang dibayangkan. Menjadi seorang guru lebih dari sekedar memahami materi kepada siswa atau mentransfer ilmu dengan cara yang sama kepada setiap siswa di kelas. Lebih dari itu seorang guru dituntut untuk menanamkan nilai dan akhlak yang berhubungan dengan materi yang diajarkan.

### **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Program Pengalaman lapangan sebagai salah satu program wajib bagi mahasiswa UNY program studi pendidikan merupakan kegiatan yang sangat tepat dan memiliki fungsi serta tujuan yang jelas sebagai sarana untuk memberikan bekal kemampuan menjadi tenaga kependidikan yang professional. Hal ini dalam rangka untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, serta profesional dari mahasiswa sebagai seorang calon pendidik yang mana dituntut harus memiliki tiga kompetensi guru yaitu kompetensi profesional, kompetensi personal, kompetensi sosial. Dengan cara melakukan pengamatan dan sekaligus praktik secara langsung pada kondisi yang sebenarnya, tentunya sedikit banyak akan memberikan pengamalan nyata mahasiswa sebagai seorang calon pendidik.
2. Koordinasi dengan guru pembimbing yang sangat baik akan menunjang pelaksanaan PPL, sehingga segala permasalahan yang menyangkut kegiatan pengajaran akan segera dapat terpecahkan dengan cepat dan baik.
3. Dengan program PPL, mahasiswa sebagai calon pendidik tenaga kependidikan tentunya akan lebih menyadari tugas dan kewajibannya sebagai seorang individu yang berkompeten sehingga akan memiliki semangat dalam membantu mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu peran serta dalam membangun bangsa. Untuk mencapai tujuan dari PPL seperti yang telah direncanakan, salah satu cara yang dapat ditempuh oleh praktikan adalah berusaha sebaik-baiknya melakukan seluruh rangkaian kegiatan PPL sesuai dengan pedoman pelaksanaannya dengan tidak lupa selalu berkonsultasi dengan guru pembimbing maupun



dosen pembimbing setiap akan maupun sehabis melakukan suatu kegiatan. Di samping hal-hal yang telah disebutkan di atas ada beberapa hal yang akan sangat bermanfaat dalam pelaksanaan PPL, yaitu:

**a. Bagi Mahasiswa**

- 1) Dapat mendewasakan cara berpikir dan meningkatkan daya penalaran mahasiswa dalam melakukan penelaahan, perumusan dan pemecahan masalah pendidikan yang ada di sekolah.
- 2) Dapat memperdalam pengertian, pemahaman, dan penghayatan tentang pelaksanaan pendidikan.
- 3) Dapat mengenal dan mengetahui secara langsung kegiatan proses pembelajaran dan atau kegiatan lainnya di tempat praktik.
- 4) Mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkan bekal yang telah diperolehnya selama perkuliahan ke dalam proses pembelajaran dan atau kegiatan kependidikan lainnya.
- 5) Memperoleh pengalaman yang tidak ternilai harganya.

**b. Bagi Sekolah**

- 1) Mendapatkan inovasi dalam kegiatan kependidikan.
- 2) Mendapatkan motivasi untuk mengeksplorasi hal-hal baru yang sedang berkembang dalam dunia pendidikan.
- 3) Memperoleh bantuan tenaga dan pikiran di dalam mengelola kegiatan kependidikan.

**c. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta**

- 1) Dapat memperluas dan meningkatkan jalinan kerjasama dengan pihak sekolah ataupun instansi lainnya.
- 2) Mendapatkan masukan tentang kasus kependidikan yang berharga yang dapat dipergunakan sebagai bahan pengembangan penelitian.
- 3) Mendapatkan masukan tentang perkembangan pelaksanaan praktik kependidikan sehingga kurikulum, metode, dan pengelolaan proses pembelajaran di kampus UNY agar dapat lebih disesuaikan dengan tuntutan nyata di lapangan.

**B. SARAN**

**1. Pihak sekolah**

- a. Lebih meningkatkan dan menjaga hubungan baik dengan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah terjalin baik saat ini.
- b. Perlunya perawatan fasilitas-fasilitas yang sudah dimiliki oleh sekolah lebih lanjut, agar fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan oleh siswa dengan semestinya.
- c. Selalu meningkatkan prestasi baik dalam bidang akademis maupun non akademis.
- d. Lebih menggali potensi *soft skill* maupun *hard skill* siswa.
- e. Menambah sarana dan prasarana sekolah demi menunjang proses pembelajaran.

**2. Pihak UNY**

- a. Perlunya koordinasi yang lebih baik lagi dalam melaksanakan PPL antara DPL, LPPMP, dan mahasiswa agar tidak terjadi perbedaan paham, karena PPL ini merupakan program yang dapat melatih mahasiswa untuk terjun langsung dalam sekolah dan merupakan program yang diadakan setiap tahun. Oleh karena itu, perlu

disempurnakan dan disosialisasikan dengan baik, karena masih ada informasi yang belum jelas bagi mahasiswa, guru pembimbing, sekolah, dan dosen pembimbing.

- b. Perlunya koordinasi yang lebih baik antara DPL, LPPMP dan Dosen Pembimbing Mikro, sehingga mahasiswa tidak merasa terbebani dalam memenuhi kewajiban-kewajiban yang harus dilaksanakan. Untuk itu, pembagian tugas harus dikomunikasikan terlebih dahulu dengan baik agar mahasiswa dapat melaksanakan tugas-tugas tersebut dengan baik.
- c. Mempertahankan dan meningkatkan hubungan baik dengan sekolah agar mahasiswa yang melaksanakan PPL di lokasi tersebut tidak mengalami kesulitan administrasi, teknis dan finansial

### **3. Mahasiswa**

Bagi mahasiswa yang akan melaksanakan PPL terlebih dahulu hendaknya mengerti, mengetahui, memahami, dengan mengikuti pembekalan PPL yang diadakan oleh pihak universitas serta mencari informasi yang lengkap, baik informasi mengenai prosedur pelaksanaan PPL maupun kegiatannya, yang nantinya akan dilaksanakan, informasi yang didapatkan tersebut dapat diperoleh dari pihak LPPMP UNY, sekolah tempat pelaksanaan PPL, dosen pembimbing, dari kakak tingkat yang telah melaksanakan PPL maupun tempat informasi lainnya yang bisa menjadi penunjang.

Sebelum melaksanakan PPL mahasiswa hendaknya mempersiapkan diri menjelang proses pembelajaran serta teori bidang studi yang diampunya, sebelumnya menanyakan masalah dan kesulitan yang sekiranya dihadapi kepada dosen pembimbing dan guru pembimbing yang bersangkutan, sehingga akan mendukung penguasaan materi dan penyampaian yang akan disampaikan disaat melaksanakan PPL.

## **DAFTAR PUSTAKA**

TIM. 2016. *Panduan KKN-PPL 2015*. Yogyakarta: Unit Program Pengalaman Lapangan Universitas Negeri Yogyakarta

# LAMPIRAN



NAMA LOKASI : SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA  
ALAMAT LOKASI : JL Nitikan No. 48 Umbulharjo Yogyakarta

Mengetahui/Menyetujui,  
Kepala Sekolah



Drs. H. Sulthandono, M.M.  
NBM. 949 476

Handaru Jati, Ph.D  
NIP. 19740511 199903 1 002

Mahasiswa PPL  
  
Yusi Safitri D.  
13520241035



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

**F02**

Untuk  
mahasiswa

**NAMA SEKOLAH/LEMBAGA** : SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA  
**ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA** : Jl. NITIKAN NO 48 UMBULHARJO,  
YOGYAKARTA  
**GURU PEMBIMBING** : KUSUMANINGATI SULISTYA W, S.Pd

**NAMA MAHASISWA** : YUSI SAFITRI DEPIANTIWI  
**NO. MAHASISWA** : 13520241035  
**FAK./JUR./PRODI** : TEKNIK/PEND.TEKNIK INFORMATIKA/S1  
**DOSEN PEMBIMBING** : HANDARU JATI, Ph.D

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Jum'at, 15 Juli 2016	Penerjunan lokasi ke SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA  Konsultasi dan mendapat bimbingan singkat dari guru pembimbing	Kesepakatan mata pelajaran dan jam mengajar yang akan ditempuh selama PPL.		

2	Sabtu, 16 Juli 2016	Briefing oleh bu Widi Astuti selaku waka kurikulum mengenai acara PLS dan Fortasi yang akan diadakan hari senin tanggal 18 juli 2016	Menentukan pembagian kelas serta guru yang akan mendampingi selama PLS dan Fortasi berlangsung		
3	Senin 18 Juli 2016	PLS dan Fortasi untuk siswa baru angkatan 2016/2017 di gedung Ar Rahma	Pengenalan guru dan karyawan SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, Mendampingi kelompok 5 dan 6 serta menggantikan guru yang bersangkutan		
4	Selasa, 19 juli 2016	Hari kedua PLS dan Fortasi (Forum Ta'aruf siswa) di gedung Ar Rahma	Pemberian materi oleh guru serta pemberian materi oleh kepala sekolah		



			SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta		
5	Rabu, 20 juli 2016	Cross country serta pensi yang diikuti oleh seluruh siswa SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta	Mendampingi wali kelas XI MM 1 untuk mengkondisikan siswa supaya tertib di jalan		
6	Kamis, 21 juli 2016	Membantu mempersiapkan rapat untuk orang tua siswa kelas X	Membersihkan ruangan yang akan dipakai untuk rapat wali kelas X		
7	Jumat , 22 juli 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Piket BK</li> </ul>	Menyalin pelanggaran siswa serta keterlambatan siswa pada buku data pribadi siswa		
8	Senin, 25 juli 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> </ul>			

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengajar fotografi jam 2-3 dikelas XI MM 1</li> <li>- Mengajar animasi jam 5-6 dikelas XI MM 2</li> </ul>	<p>Memperkenalkan diri serta memperkenalkan tools2 yang terdapat pada adobe photoshop</p> <p>Memperkenalkan diri serta memperkenalkan software2 yang digunakan untuk membuat animasi</p>		
9	Selasa, 26 juli 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Mengerjakan adiminstrasi perpustakaan</li> </ul>	Memisahkan buku-buku paket pelajaran yang tercampur dengan mata pelajaran lain nya		
10	Rabu, 27 juli 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> </ul>			

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Piket KBM</li> </ul>	<p>Berkeliling dari kelas ke kelas untuk mempresensi siswa yang tidak hadir, menjaga mengkondisikan kelas X MM 3 karena guru yang bersangkutan tidak hadir dan memberikan tugas.</p>		
11	Kamis , 28 juli 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Piket kedisiplinan</li> <li>- Membantu administrasi perpustakaan</li> </ul>	<p>Mengkondisikan siswa yang melakukan pelanggaran</p>		

12	Jum'at, 29 juli 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Mengajar animasi di kelas XI MM 2 jam 1 - 2</li> </ul>	Memperkenalkan sejarah animasi , software apa saja yang digunakan dalam pembuatan animasi		
13	Senin, 1 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Mengajar animasi di kelas XI MM 2 jam 8- 9</li> </ul>	Melanjutkan materi sebelumnya		
14	Selasa, 2 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Piket KBM</li> <li>- Piket kedisiplinan</li> </ul>	<p>Melakukan presensi ke tiap- tiap kelas.</p> <p>Mengkondisikan siswa yang tidak menaati peraturan.</p>		

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengajar animasi di kelas XI MM 1 jam 5-6</li> </ul>	Memperkenalkan sejarah animasi , software apa saja yang digunakan dalam pembuatan animasi		
15	Rabu, 3 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Piket kedisiplinan</li> <li>- Mengkondisikan siswa kelas X TKJ</li> </ul>	Memberikan tugas dari bu rahma serta menjaga dan mengkondisikan siswa supaya tetap tertib dan tidak mengganggu kelas lain.		
16	Kamis, 4 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu mengumpulkan baksos</li> </ul>	Mengumpulkan baksos dari kelas ke kelas.	Banyak siswa yang tidak membawa barang baksos.	Mengingatkan kembali supaya besok membawa barang baksos.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengajar fotografi di kelas XI MM 2 jam 7-8</li> </ul>	Memberikan materi tentang cara mengedit background pada photoshop serta mengubah ukuran pas foto.		
17	Jumat, 5 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Mengajar fotografi di kelas XI MM1 jam ke 4-5</li> </ul>	Memberikan jobsheet tentang mengubah ukuran pas foto pada adobe photosop		
18	Sabtu, 6 agustus 2016	Memperingati milad sekolah SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta	Melakukan cross country dan baksos guna memperingati milad SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta		
19	Senin, 8 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> </ul>			

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengajar animasi di kelas XI MM 2 jam ke 8-9</li> </ul>	Memperkenalkan macam- macam prinsip yang digunakan pada animasi modern.		
20	Selasa, 9 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Mengajar animasi di kelas XI MM 1 jam ke 5- 6</li> </ul>	Memperkenalkan macam- macam prinsip yang digunakan pada animasi modern.		
21	Rabu, 10 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Piket KBM</li> <li>- Masuk ke kelas XII MM 1</li> </ul>	Mengkondisikan siswa dan memberikan tugas dari guru yang bersangkutan.		
22	Kamis, 11 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> </ul>			

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengajar fotografi dikelas XI MM 2 jam ke 7 -8</li> </ul>	Memberikan jobsheet pengedit foto untuk pemula.		
23	Jum'at, 12 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Mengajar fotografi di kelas XI MM 1 jam ke 4-5</li> </ul>	Memberikan jobsheet pengedit foto untuk pemula.		
24	Sabtu, 13 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Piket KBM</li> </ul>			
25	Senin, 15 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Mengajar animasi di kelas XI MM 2 jam ke 8-9 dan konsultasi kepada guru pembimbing.</li> </ul>			
26	Selasa, 16 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Mengajar animasi di kelas XI MM 1 jam ke 5-6</li> </ul>			
27	Rabu, 17 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Upacara peringatan HUT RI KE 71</li> </ul>	Upacara peringatan HUR RI Ke 71		



			dilaksanakan di dalam kelas dikarenakan keterbasan tempat.		
28	Jum'at , 19 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Mengajar fotografi di kelas XI MM 1 jam ke 4-5</li> </ul>			
29	Sabtu, 20 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Piket KBM</li> </ul>			
30	Senin, 22 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Mengajar animasi di kelas XI MM 2 jam ke 8-9</li> </ul>	Melaksanakan ulangan harian yang pertama.		
31	Selasa , 23 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Mengajar animasi di kelas XI MM 1 jam ke 5-6</li> </ul>	Melaksanakan ulangan harian yang pertama.		

32	Rabu, 24 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Piket kbm</li> <li>- Masuk ke kelas XI AK 1</li> </ul>	Mengkondisikan siswa dan memberikan tugas dari guru mata pelajaran tersebut.	Banyak siswa yang tidak menulis tugas.	Bersikap tegas pada siswa yang rame dan tidak menulis tugas.
33	Kamis, 25 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Mengajar fotografi dikelas XI MM 2 jam ke 7- 8</li> </ul>			
34	Jum'at, 26 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Mengajar fotografi dikelas XI MM 1 jam ke 4- 5</li> </ul>			
35	Sabtu, 27 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Piket KBM</li> <li>- Menemani bu Budi guru ibadah di kelas X AK 1 dan X AK 2 jam ke 4-5</li> </ul>	Mengkondisikan siswa di dalam kelas yang tidak praktik wudhu		

36	Senin, 29 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Piket kedisiplinan</li> <li>- Mengajar animasi di kelas XI MM 2 jam ke 8-9</li> </ul>	Melanjutkan ulangan harian pertama yang belum terselesaikan pada pertemuan sebelumnya.		
37	Selasa, 30 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Masuk ke kelas XII AK dan XII TKJ jam ke 1-4</li> <li>- Mengajar animasi di kelas XI MM 1 jam ke 5-6</li> </ul>	<p>Mengkondisikan siswa dan memberikan tugas dari guru mata pelajaran tersebut.</p> <p>Melanjutkan ulangan harian pertama yang belum terselesaikan pada pertemuan sebelumnya.</p>		

38	Rabu, 31 agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Masuk ke kelas XI MM2, XI AK 2, XI MM 1.</li> </ul>	Mengkondisikan siswa dan memberikan tugas dari guru mata pelajaran tersebut.		
39	Kamis, 1 september 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Piket kedisiplinan</li> <li>- Mengajar fotografi di kelas XI MM 2 jam ke 7-8</li> </ul>	Melaksanakan ulangan harian yang pertama.		
40	Jum'at , 2 september 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Mengajar fotografi di kelas XI MM 1 jam ke 4-5</li> </ul>	Melaksanakan ulangan harian yang pertama.		
41	Sabtu, 3 september 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Piket KBM</li> </ul>			

42	Senin, 5 september 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Piket kedisiplinan</li> <li>- Mengajar animasi di kelas XI MM 2 jam ke 8-9</li> </ul>	Melanjutkan ulangan harian pertama yang belum terselesaikan pada pertemuan sebelumnya.		
43	Selasa, 6 september 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Mengajar animasi di kelas XI MM 1 jam ke 5-6</li> </ul>	Memberikan tentang materi animasi sederhana dan dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya.		
44	Rabu, 7 september 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Piket KBM</li> </ul>			

45	Kamis, 8 september 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Mengajar fotografi di kelas XI MM 1 jam ke 7-8</li> </ul>	Menyelesaikan ulangan harian pertama.		
46	Jum'at , 9 september 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apel pagi</li> <li>- Mengajar fotografi di kelas XI MM 2 jam ke 4-5</li> </ul>	Menyelesaikan ulangan harian pertama.		
47	Sabtu, 10 september 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penarikan PPL 2016 oleh DPL UNY</li> </ul>			
48	Rabu, 14 september 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu penyembelihan hewan qurban</li> </ul>			



Universitas Negeri Yogyakarta

**LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL**  
**TAHUN : 2016**

**F03**

Untuk mahasiswa

NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : JALAN NITIKAN 48, UMBULHARJO, YOGYAKARTA

No.	Nama Kegiatan	Hasil Kualitatif/ Kuantitatif	Serapan Dana (dalam Rp.)				
			Swadaya / Sekolah	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor/ Lbg Lain	Jumlah
1	Pembuatan RPP	Hard copy RPP untuk 8 kali pertemuan mata pelajaran animasi dan fotografi	-	Rp 20.000	-	-	Rp. 20.000
2	Pembuatan laporan	Hard copy laporan PPL	-	Rp. 40.000	-	-	Rp. 40.000
<b>JUMLAH TOTAL</b>							Rp. 60.000

Yogyakarta, 15 September 2016

Kepala Sekolah  
SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta

Dosen Pembimbing Lapangan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Ketua Kelompok PPL

**Drs. H. Suprihandono, M.M.**  
NBM. 949 476

**Handaru Jati, Ph.D**  
NIP.

**Kharissa Rachmi K**  
NIM.

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

SATUAN PENDIDIKAN	: SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA
BIDANG STUDI KEAHLIAN	: TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI KEAHLIAN	: TEKNOLOGI KOMPUTER DAN INFORMATIKA
KOMPETENSI KEAHLIAN	: MULTIMEDIA
MATA PELAJARAN	: PRODUKTIF
KELAS/SEMESTER	: XI MULTIMEDIA / 3
ALOKASI WAKTU	: 2 X 45 MENIT
KKM	: 80
STANDAR KOMPETENSI	: Menguasai cara menggambar kunci untuk animasi
KOMPETENSI DASAR	: Mengidentifikasi syarat animasi
Indikator Pencapaian Kompetensi	: 1. Menjelaskan pengertian animasi 2. Menjelaskan prinsip-prinsip animasi 3. Mengidentifikasi syarat animasi berdasarkan pembagian waktu 4. Mengidentifikasi syarat animasi berdasarkan pembagian suara
Tujuan Pembelajaran	: 1. Siswa mampu menjelaskan pengertian animasi. 2. Siswa mampu menjelaskan prinsip- prinsip animasi 3. Siswa mampu mengidentifikasi syarat animasi berdasarkan pembagian waktu. 4. Siswa mampu mengidentifikasi syarat animasi berdasarkan pembagian suara. 5. Siswa memiliki sikap rasa ingin tahu, kreatif, mandiri dan disiplin.



Materi Pembelajaran :

A. Pengertian Animasi

Animasi adalah suatu seni untuk memanipulasi obyek (gambar) menjadi seolah-olah hidup dan bergerak, yang terdiri dari animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi.

B. Prinsip – prinsip Animasi

Ada dua belas prinsip dasar animasi yang berlaku baik itu pada animasi 2D maupun 3D.

Pertama kali dikenal sepuluh prinsip animasi yang dibuat oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam bukunya, *Illusion of Life* pada tahun 1981.

Kemudian John Lasseter, sutradara film animasi 3D, *Toys Story* menambahkannya menjadi dua belas pada makalahnya di SIGGRAPH 1987 dengan judul *Principles of Traditional Animation Applied To 3D Computer Animation*.

Metode Pembelajaran : 1. Ceramah  
2. Tanya Jawab  
3. Demonstrasi  
4. Penugasan Individu

Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan ke	Menit ke	Kegiatan Belajar Mengajar
1	01 – 10'	Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"><li>Guru membuka pelajaran dengan salam, do'a, dan presensi</li><li>Guru mengkondisikan kelas</li><li>Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai</li><li>Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan tentang materi yang dipelajari</li></ul>
	11 - 75'	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none"><li>Ekplorasi<ol style="list-style-type: none"><li>Siswa memahami pengertian dasar animasi</li><li>Siswa menyebutkan beberapa contoh film animasi yang pernah dilihat</li><li>Guru menjelaskan sejarah berkembangnya animasi hingga saat ini</li></ol></li><li>Elaborasi<ol style="list-style-type: none"><li>Siswa melakukan diskusi tentang perbedaan animasi 2 dimensi dan 3 dimensi. Dan contohnya.</li><li>Siswa diberi tugas untuk mencari definisi animasi menurut para ahli.</li></ol></li><li>Konfirmasi<ol style="list-style-type: none"><li>Siswa mempresentasikan hasil diskusi yang dibuat secara berkelompok (2-3 orang)</li><li>Guru memberikan tanggapan terhadap kinerja peserta didik.</li><li>Guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang belum berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.</li></ol></li></ul>
	76- 90'	Kegiatan penutup <ul style="list-style-type: none"><li>Guru bersama dengan siswa secara klasikal membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari bersama.</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li> </ul>
2	01 – 10'	Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam, do'a, dan presensi</li> <li>• Guru mengkondisikan kelas</li> <li>• Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai</li> <li>• Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan tentang materi yang dipelajari</li> </ul>
	11 - 75'	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksplorasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan sejarah dan prinsip kerja animasi</li> <li>2. Siswa menyebutkan jenis- jenis animasi computer beserta contohnya</li> </ol> </li> <li>• Elaborasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melakukan diskusi tentang perbedaan cara kerja animasi tradisional dan modern ( computer)</li> <li>2. Siswa diberi tugas secara berkelompok(2-3 orang) untuk mencari pengertian dan fungsi dari 12 prinsip animasi.</li> </ol> </li> <li>• Konfirmasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mempresentasikan hasil diskusi yang dibuat secara berkelompok (2-3 orang)</li> <li>2. Guru memberikan tanggapan terhadap kinerja peserta didik</li> <li>3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang belum berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran</li> </ol> </li> </ul>
	76- 90'	Kegiatan penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama dengan siswa secara klasikal membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari bersama.</li> <li>• Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li> </ul>

Alat/ Bahan : Komputer, LCD, Power Point

Sumber belajar : Internet, jobsheet

Jobsheet

**Judul :**

Membuat Motion Tween Menggunakan Adobe Flash CS6

**Kompetensi yang akan dicapai**

Siswa mampu membuat sebuah animasi motion tween

**Petunjuk belajar(petunjuk siswa):**

Keselamatan kerja:

- Melengkapi diri dengan warepack
- Ruangan yang nyaman
- Menjauhkan dari keringat, agar tidak terjadi pada alatnya. (korsleting)
- Melakukan perawatan komputer melalui hardware maupun software.

Alat dan Bahan:

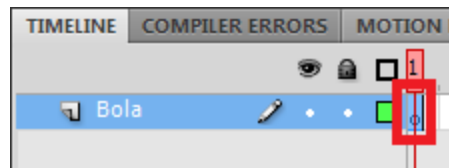
- Komputer/Laptop
- Windows 7/8/10
- Software Adobe Flash CS6

Waktu:

1 X 20 Menit

Langkah Kerja:

1. Buka halaman baru **File > New > File Flash > OK**
2. Pada menu **Properties** tentukan **size** atau ukuran stage **550 x 200** pixel, warna **Background Putih** dan jumlah **Frame** per detik **12**.
3. Ubahlah nama untuk Layer 1 dengan nama layer “**Bola**”.
4. Seleksi frame 1 pada layer Bola



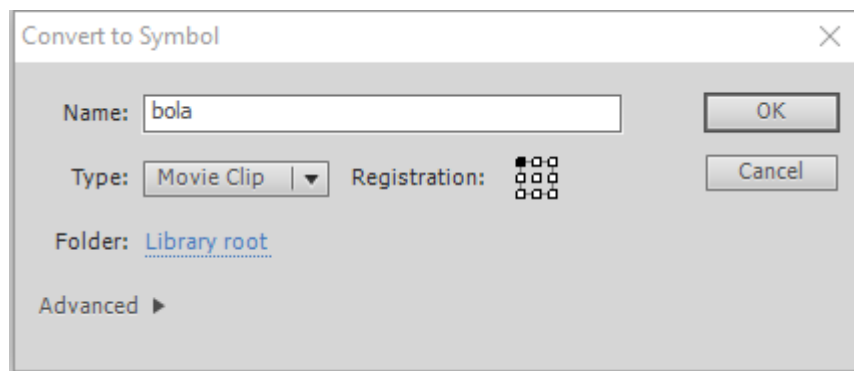
Gambar 1. Seleksi Frame 1 pada Layer bola

5. Dengan menggunakan **Oval Tool** buatlah lingkaran seperti pada latihan animasi frame by frame dan letakkan gambar bola di stage sebelah kiri.

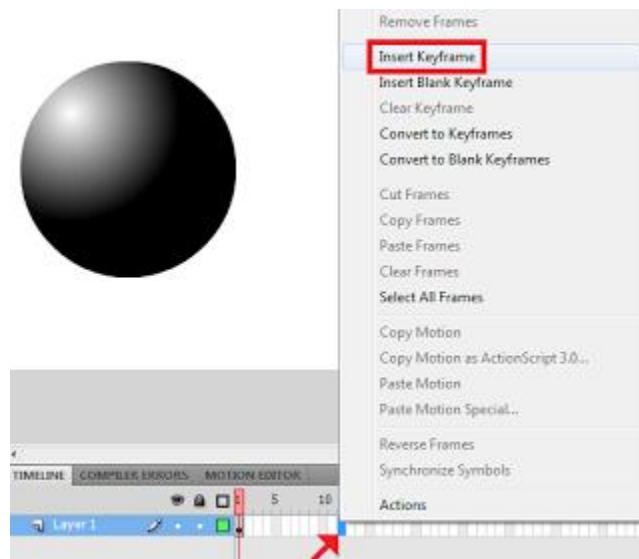


Gambar 2. Menggambar menggunakan Oval Tool

6. Klik kanan objek bola pilih Convert to Symbol dan pilih Movie Clip

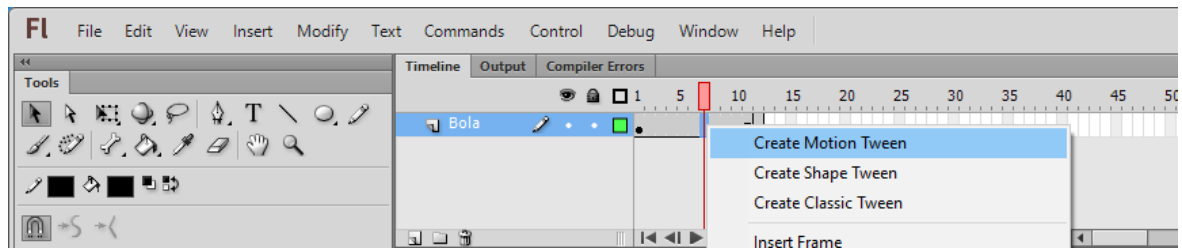


7. Klik kanan frame 12 layer Bola dan pilih **Insert Keyframe**



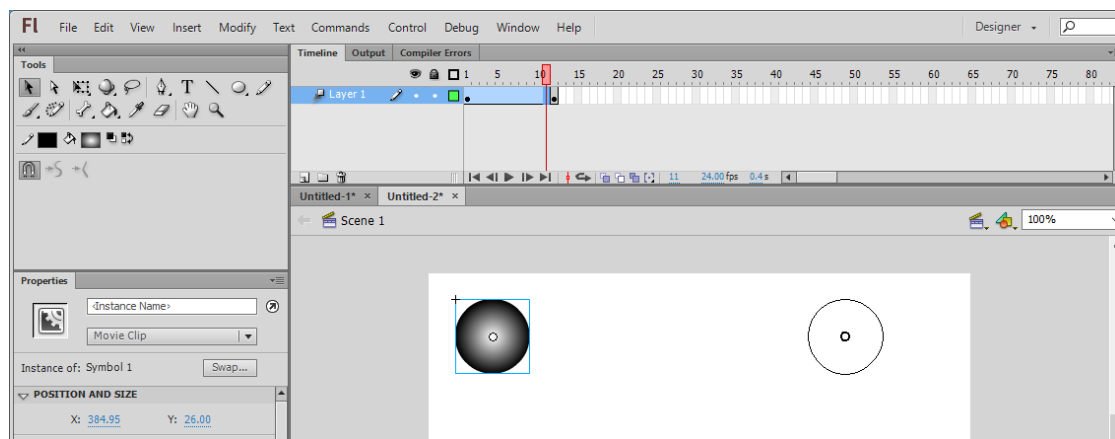
Gambar 3. Frame 8 layer bola

8. Klik kanan di frame 1 dan 12, pilih **Create Motion Tween**

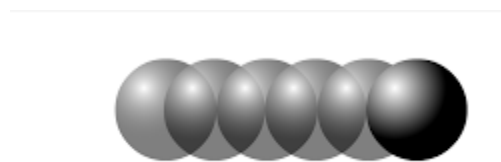


Gambar 5. Create Motion Tween

9. Pada frame 11 geser bola ke sebelah kanan

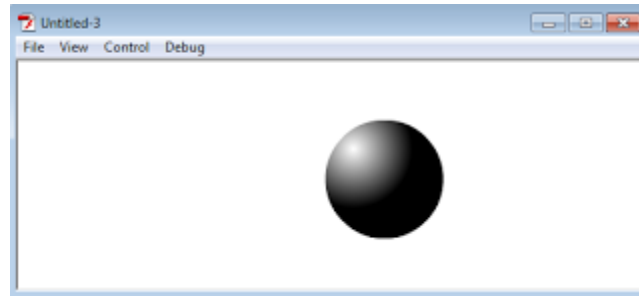


10. Keadaan frame setelah ditambah **Motion Tween**



Gambar 6. Motion Tween

11. Cek hasil Movie dengan menekan **Ctrl + Enter**



Gambar 7. Hasil Movie Tween

12. Bandingkan dengan hasil animasi frame to frame. Dari segi hasil, tidak ada perbedaan, tetapi dari segi proses, penggunaan animasi dengan motion tween lebih mudah dan praktis karena kita hanya menentukan posisi awal dan posisi akhir dari objek yang akan digerakkan.

Lembar pengamatan :

No	Nama siswa	Aspek yang Dinilai															
		Kreatif				Mandiri				Rasa Ingin Tahu				Disiplin			
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	

Keterangan :

A = Sangat Baik

B = Baik,

C = Cukup

D = Kurang

Mengetahui ,

Guru Pembimbing

Yang Membuat

Kusumaningati Sulistya W., S.Pd  
NBM. 1 204 363

Yusi Safitri Depiantiwi  
NIM. 13520241035

Kepala Sekolah

Drs. H. Suprihandono, M.M.  
NBM. 949 476

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### NO. 2

SATUAN PENDIDIKAN	: SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA
BIDANG STUDI KEAHLIAN	: TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI KEAHLIAN	: TEKNOLOGI KOMPUTER DAN INFORMATIKA
KOMPETENSI KEAHLIAN	: MULTIMEDIA
MATA PELAJARAN	: PRODUKTIF
KELAS/SEMESTER	: XI MULTIMEDIA / 3
ALOKASI WAKTU	: 2 X 45 MENIT
KKM	: 80
STANDAR KOMPETENSI	: Menguasai cara menggambar kunci untuk animasi
KOMPETENSI DASAR	: Mengidentifikasi syarat animasi
Indikator Pencapaian Kompetensi	:1. Menjelaskan prinsip-prinsip animasi 2. Mengidentifikasi syarat animasi berdasarkan pembagian waktu 3. Mengidentifikasi syarat animasi berdasarkan pembagian suara
Tujuan Pembelajaran	: 1. Siswa mampu menjelaskan prinsip- prinsip animasi 2. Siswa memiliki sikap rasa ingin tahu, kreatif, mandiri dan disiplin.
Materi Pembelajaran	: A. Prinsip – prinsip Animasi Ada dua belas prinsip dasar animasi yang berlaku baik itu pada animasi 2D maupun 3D. Pertama kali dikenal sepuluh prinsip animasi yang dibuat oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam bukunya, Illusion of Life pada tahun 1981. Kemudian John Lasseter, sutradara film animasi 3D, Toys Story menambahkannya menjadi dua belas pada makalahnya di SIGGRAPH 1987 dengan judul Principles of Traditional Animation Applied To 3D Computer Animation. 1. Squash dan stretch adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. 2. Anticipation dianggap sebagai persiapan/ awalan gerak atau ancang-ancang



3. Seperti halnya yang dikenal dalam film atau teater, staging dalam animasi juga meliputi bagaimana ‘lingkungan’ dibuat untuk mendukung suasana atau ‘mood’ yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan scene.
4. Straight Ahead Action, yaitu membuat animasi dengan cara menggambar satu per satu, frame by frame, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan: kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan: waktu pengerjaan yang lama.  
Pose to Pose, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada keyframe-keyframe tertentu saja, selanjutnya in-between atau interval antar keyframe digambar/ dilanjutkan oleh asisten/ animator lain. Cara yang kedua ini lebih cocok diterapkan dalam industri karena memiliki kelebihan: waktu pengerjaan yang relatif lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya.
5. Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah berhenti berlari. Overlapping action secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (overlapping). Pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan bisa termasuk didalamnya.
6. Slow in terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat.  
Slow out terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.
7. Dalam animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut Arcs.
8. Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistis.
9. Timing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan,
10. Exaggeration adalah upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat HIPERBOLIS. Lazimnya dibuat secara komedik.
11. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan sebagainya yang dilatih melalui serangkaian observasi dan pengamatan, salah satu kegiatan observasi-nya adalah: menggambar.
12. Appeal berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi.

Metode Pembelajaran

: 1. Ceramah

2. Tanya Jawab

3. Demonstrasi

Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan ke	Menit ke	Kegiatan Belajar Mengajar
1	01 – 10'	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam, do'a, dan presensi</li> <li>• Guru mengkondisikan kelas</li> <li>• Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai</li> <li>• Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan tentang materi yang dipelajari</li> </ul>
	11 - 75'	<p>Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekplorasi <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memahami prinsip-prinsip animasi</li> <li>2. Siswa menyebutkan beberapa contoh film animasi yang pernah dilihat</li> </ol> </li> <li>• Elaborasi <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melakukan diskusi tentang perbedaan animasi 2 dimensi dan 3 dimensi. Dan contohnya.</li> </ol> </li> <li>• Konfirmasi <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mempresentasikan hasil diskusi .</li> <li>2. Guru memberikan tanggapan terhadap kinerja peserta didik.</li> <li>3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang belum berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.</li> </ol> </li> </ul>
	76- 90'	<p>Kegiatan penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama dengan siswa secara klasikal membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari bersama.</li> <li>• Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li> </ul>

Alat/ Bahan : Komputer, LCD, Power Point

Sumber belajar : Internet

Lembar pengamatan :

No	Nama siswa	Aspek yang Dinilai															
		Kreatif				Mandiri				Rasa Ingin Tahu				Disiplin			
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	

Keterangan :

A = Sangat Baik

B = Baik,

C = Cukup

D = Kurang

Mengetahui ,

Guru Pembimbing

Yang Membuat

Kusumaningati Sulistya W., S.Pd  
NBM. 1 204 363

Yusi Safitri Depiantiwi  
NIM. 13520241035

Kepala Sekolah

Drs. H. Suprihandono, M.M.  
NBM. 949 476



## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

### **NO. 3**

SATUAN PENDIDIKAN	: SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA
BIDANG STUDI KEAHLIAN	: TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI KEAHLIAN	: TEKNOLOGI KOMPUTER DAN INFORMATIKA
KOMPETENSI KEAHLIAN	: MULTIMEDIA
MATA PELAJARAN	: PRODUKTIF MULTIMEDIA
KELAS/SEMESTER	: XI MULTIMEDIA / 3
ALOKASI WAKTU	: 4 X 45 MENIT
KKM	: 80
STANDAR KOMPETENSI	: Menguasai cara menggambar kunci untuk animasi
KOMPETENSI DASAR	: Mengidentifikasi syarat animasi
Indikator Pencapaian Kompetensi	:1. Menjelaskan prinsip-prinsip animasi 2. Mengidentifikasi syarat animasi berdasarkan pembagian waktu 3. Mengidentifikasi syarat animasi berdasarkan pembagian suara
Tujuan Pembelajaran	: 1. Siswa mampu menjelaskan prinsip- prinsip animasi 2. Siswa memiliki sikap rasa ingin tahu, kreatif, mandiri dan disiplin.
Metode Pembelajaran	: 1. Ceramah 2. Tanya Jawab 3. Penugasan Individu

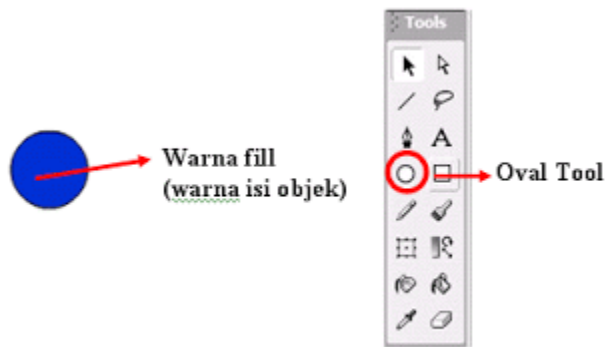
Materi pembelajaran :

### A. Jobsheet motion guide

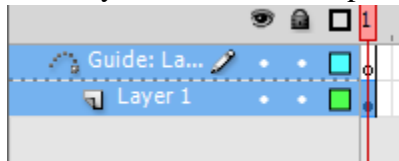
Pengertian motion guide:

adalah animasi yang dapat kita gunakan untuk membuat suatu gerakan yang mengikuti jalur yang kita buat

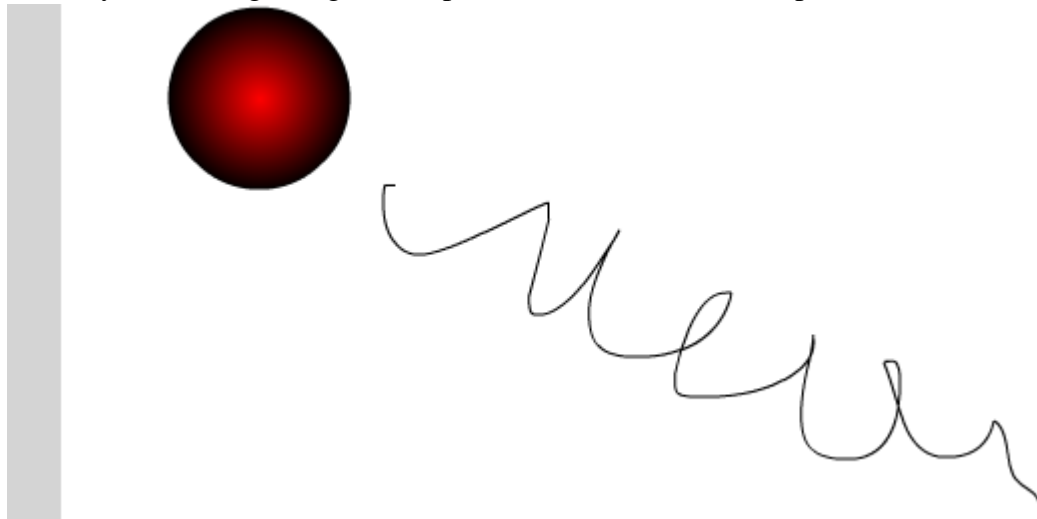
1. Buka file baru atau Ctrl+N pada adobe flash.
2. Kemudian kita pilih Oval tool (O) pada toolbox dan kita mulai membuat objek lingkaran pada stage dengan mengklik dan drag, jangan lupa warna fill objek balok harus berbeda dari warna background stage.



3. Pada layer klik kanan lalu pilih **add motion guide**



4. Pada layer motion guide gunakan pencil tool untuk membuat pola



5. Masih pada layer motion guide insert frame 30

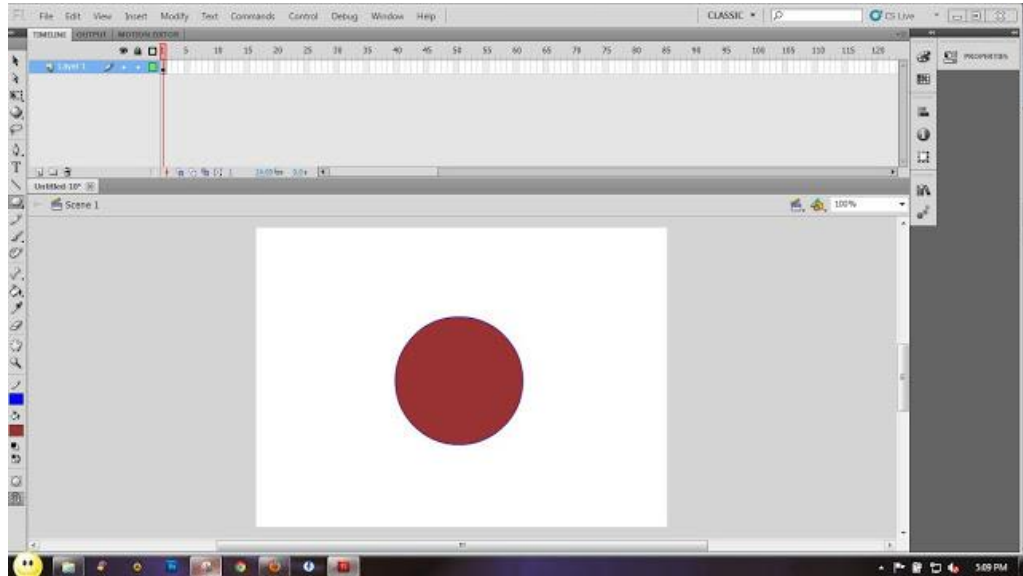
6. Pada layer 1 oval yang tadi kita buat dijadikan symbol. Caranya convert to symbol lalu pada registration letakkan titik ditengah.
7. Masih pada layer 1 insert key frame ke 30. Lalu pindahkan lah objek pada posisi akhir.
8. Lalu pada layer 1 pilih motion tween

## B. Jobsheet shape tween

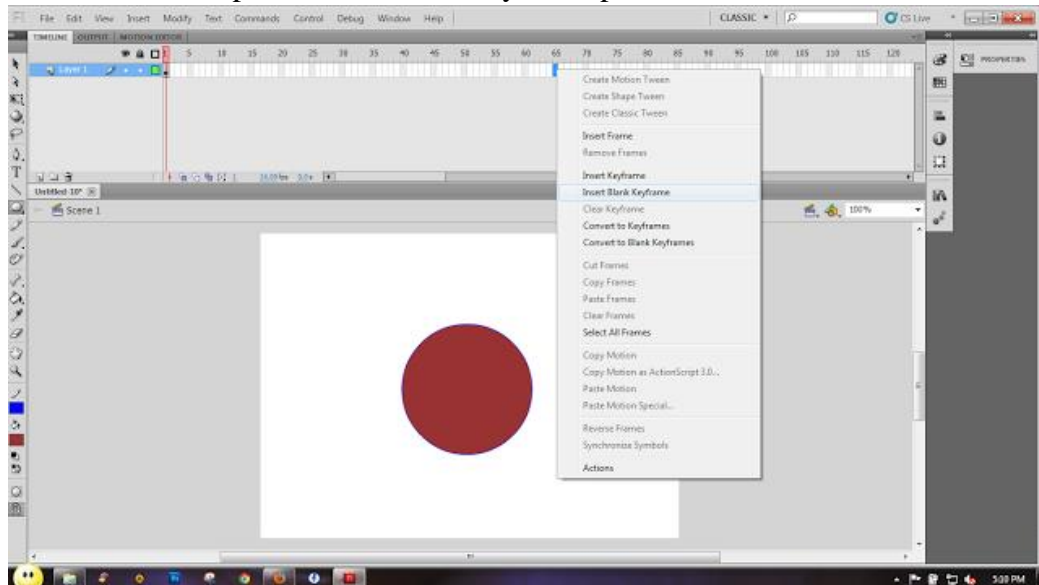
Pengertian shape tween :

perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lain. Untuk Shape Tween objek yang di animasikan harus berjenis Shape, untuk ukuran file yang dihasilkan Shape Tween lebih besar dibandingkan motion Tween

1. Buat dokumen baru pada adobe flash , lalu buat lingkaran / kotak

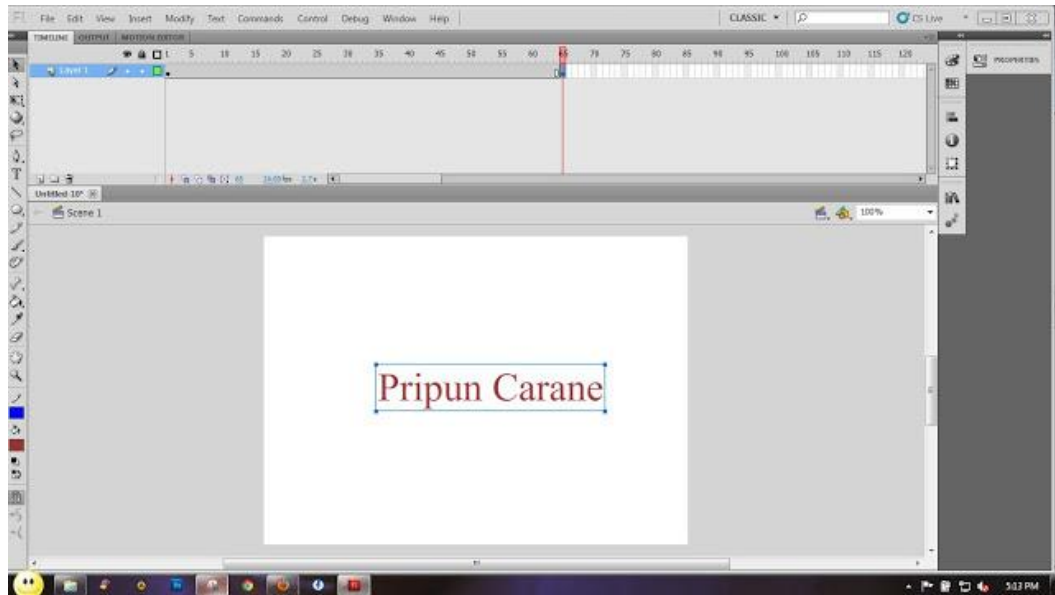


2. Lalu klik kanan , pilih Insert Blank Keyframe pada frame 65

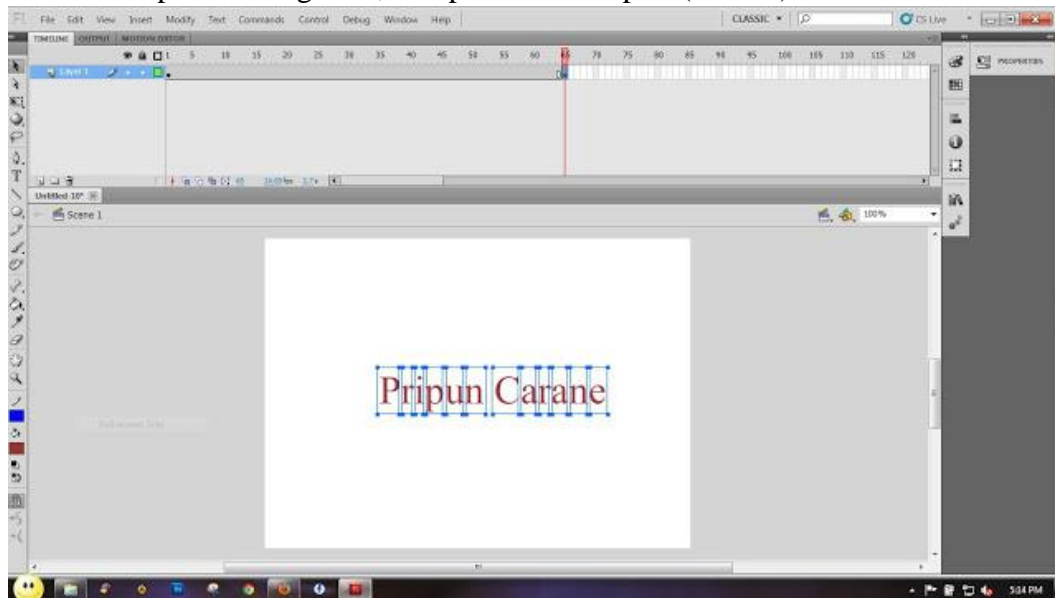


3. Gunakan text tool untuk menulis

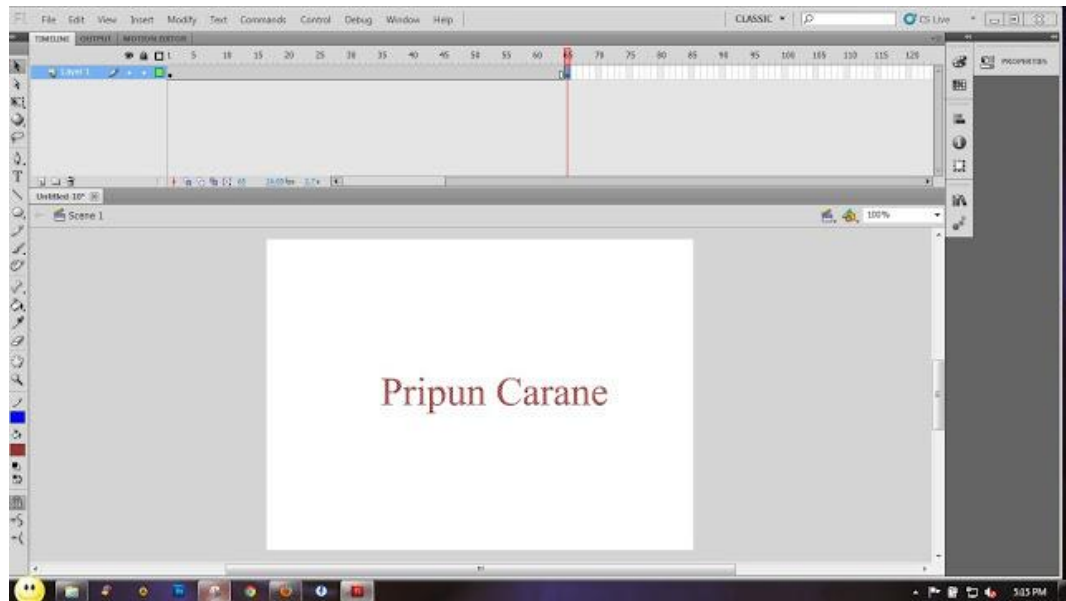




4. Klik kanan pada bidang text , lalu pilih Break Apart (Ctrl+B)



5. Klik kanan lagi , pilih Break Apart (Ctrl+B)



6. Klik kanan diantara frame 1 - 65 lalu pilih Shape Tween
7. Klik Ctrl + Enter untuk melihat hasilnya .

### C. Jobsheet Masking

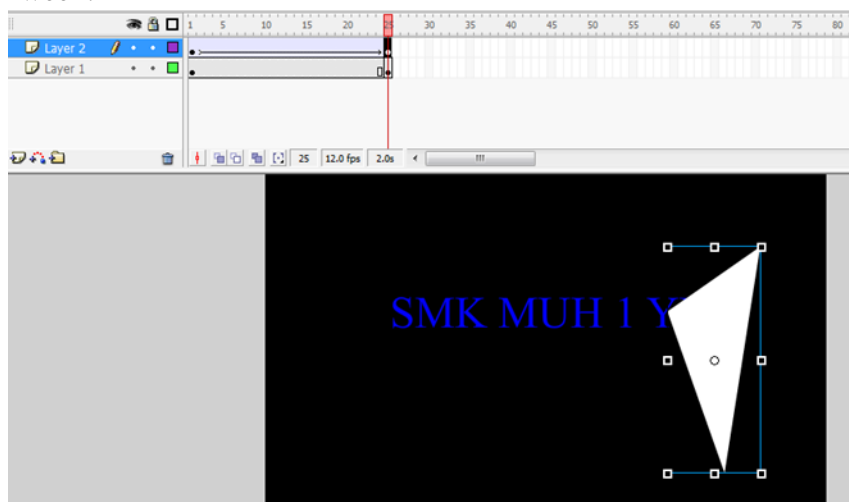
1. Buat sebuah file flash baru atau dengan Ctrl + N.
2. Buat tulisan SMK MUH 1 YK atau nama kalian (bebas) dengan menggunakan Text Tool.



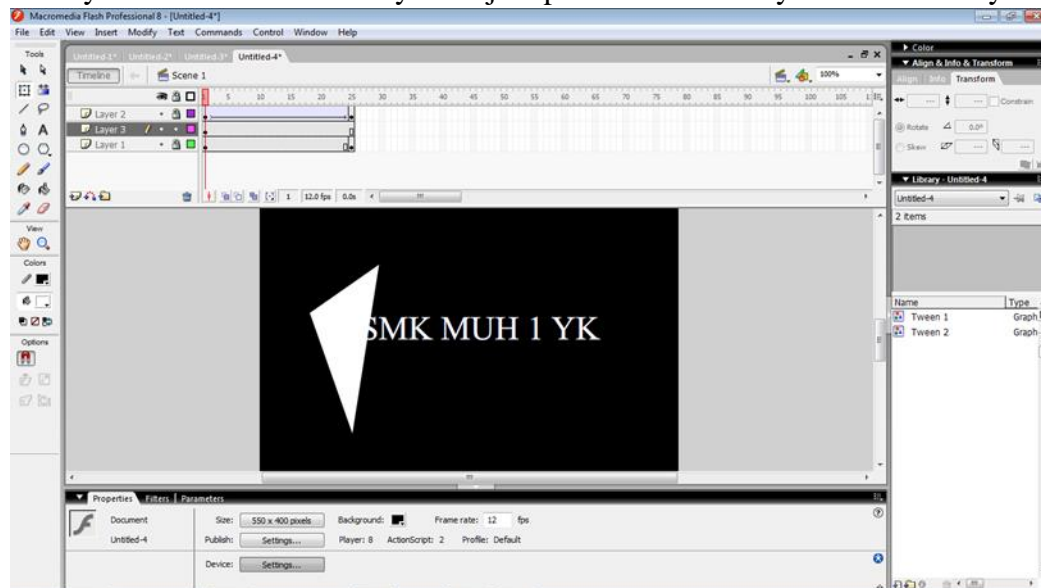
3. Klik frame 25 lalu klik menu Insert > Keyframe.
4. Klik menu Insert > Layer untuk membuat layer baru sehingga terdapat dualayer dalam timeline.
5. Klik Layer 2 untuk berpindah dari Layer 1.
6. Buat objek, misalnya pada tutorial ini kita buat agak bervariasi.



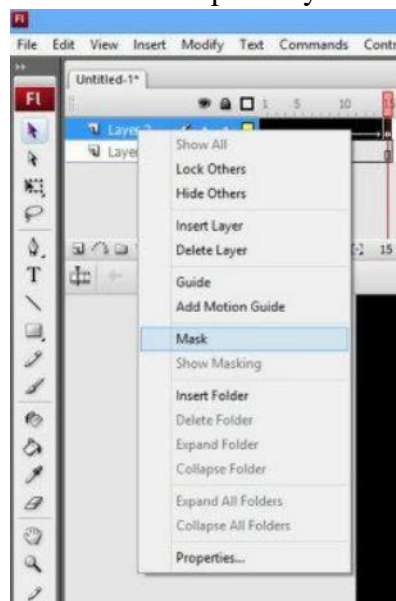
7. Klik frame 25 Layer 2, kemudian klik Insert > Keyframe dan pindahkan objek disamping kanan tulisan. Lalu pada frame di antara 1 dan 15 klik Insert > CreateMotion Tween.

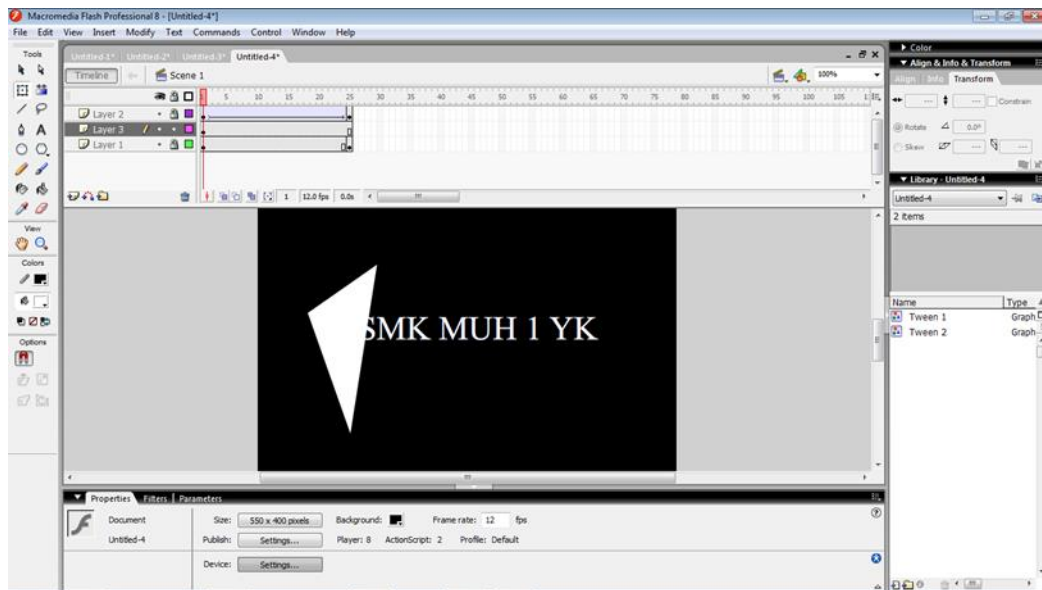


10. Lalu buat variasi dengan membuat layer 3. Copy paste tulisan yang sudah dibuat dari layer 1. Lalu ubah warnanya menjadi putih. Letakkan layer 3 di bawah layer 2.



11. Klik kanan pada layer 2 dan pilih Mask.

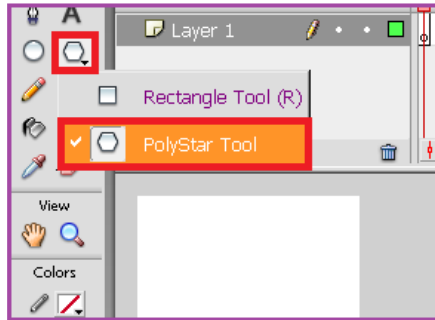




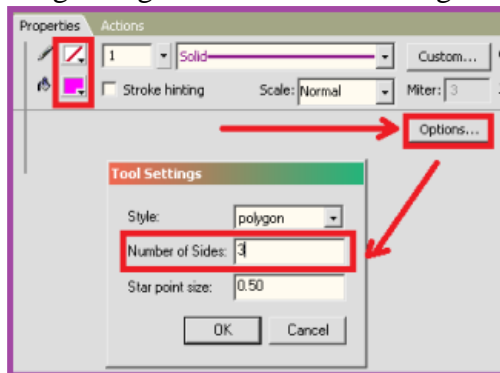
12. Test movie dengan menekan Ctrl + Enter.

#### D. Jobsheet animasi berputar

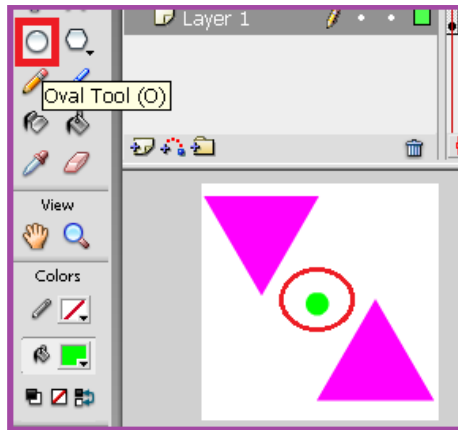
1. Buka aplikasi Flash kemudian klik Flash Document pada bagian Create New.
2. Setelah muncul halaman baru, selanjutnya tekan Ctrl+F3 pada keyboard, sehingga muncul halaman Document Properties. Pada halaman Document Properties, silahkan isiform yang terdapat disana (contoh 200×200 px). Isikan frame rate 12. Selanjutnya klik OK. Tekan Ctrl+F3 lagi untuk kembali kehalaman semula.
3. Selanjutnya klik Rectangle Tool (R) kemudian pilih PolyStar Tool.



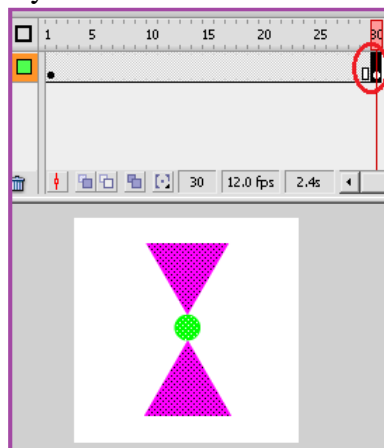
4. Klik Ctrl+F3 pada keyboard kemudian klik Option pada halaman properties hingga muncul halaman Tool Settings seperti dibawah. Ganti ukuran default Number of sides dengan angka 3. Tekan Ctrl+F3 lagi untuk kembali kehalaman semula.



5. Buatlah 2 buah segitiga, selanjutnya klik Oval Tool (O) kemudian buatlah 1 buah lingkaran kecil seperti gambar dibawah.

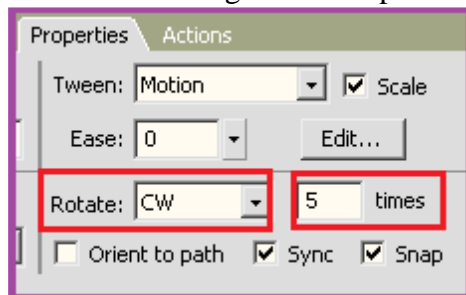


6. Langkah selanjutnya, aturlah posisi ketiga gambar tersebut hingga menjadiseperti gambar dibawah. Selanjutnya klik dibawah angka frame 30 kemudian klik F6 pada keyboardanda.

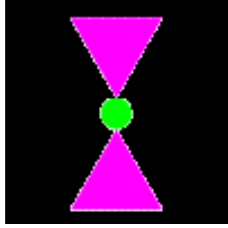


7. Langkah berikutnya, klik dibawah angka frame 15 kemudian klik kanan,selanjutnya pilih Created Motion Tween

8. Selanjutnya klik Ctrl+F3 pada keyboard hingga muncul halaman sepertigambar dibawah. Pada bagian Rotate pilih CW dengan jumlah putaran sebanyak 5 times.



9. Tekan Ctrl+ENTER untuk melihat hasilnya



Keterangan :

Untuk menghasilkan putaran yang bagus, silahkan edit pada angka frame (langkah no. 6) dan angka frame rate (langkah no. 2). Contoh : Letakkan/geser Keyframe dibawah angka 70 dengan frame rate 50). CW adalah putaran kekanan yang searah dengan jarum jam, dan CCW adalah putaran kekiri yang berlawanan arah dengan jarum jam.

Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan ke	Menit ke	Kegiatan Belajar Mengajar
3	01 – 10'	Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"><li>Guru membuka pelajaran dengan salam, do'a, dan presensi</li></ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengkondisikan kelas</li> <li>• Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai</li> <li>• Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan tentang materi yang dipelajari</li> </ul>
	11 - 75'	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekplorasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memahami tentang animasi sederhana</li> </ol> </li> <li>• Elaborasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengerjakan jobsheet yang diberikan oleh guru.</li> </ol> </li> <li>• Konfirmasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mempresentasikan hasil pekerjaan yang telah dibuat.</li> <li>2. Guru memberikan tanggapan terhadap kinerja peserta didik.</li> <li>3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang belum berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.</li> </ol> </li> </ul>
	76- 90'	Kegiatan penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama dengan siswa secara klasikal membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari bersama.</li> <li>• Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li> </ul>
4	01-10'	Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam, do'a, dan presensi</li> <li>• Guru mengkondisikan kelas</li> <li>• Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai</li> </ul> Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan tentang materi yang dipelajari
	11 - 75'	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekplorasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memahami tentang animasi sederhana</li> </ol> </li> <li>• Elaborasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa mengerjakan jobsheet yang diberikan oleh guru.</li> </ol> </li> <li>• Konfirmasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaan yang telah dibuat.</li> <li>2. Guru memberikan tanggapan terhadap kinerja peserta didik.</li> <li>3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang belum berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.</li> </ol> </li> </ul>
	76- 90'	Kegiatan penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama dengan siswa secara klasikal membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari bersama.</li> <li>• Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li> </ul>

Alat/ Bahan : Komputer, LCD, Power Point

Sumber belajar : Internet, jobsheet

Lembar pengamatan :

No	Nama siswa	Aspek yang Dinilai															
		Kreatif				Mandiri				Rasa Ingin Tahu				Disiplin			
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	

Keterangan :

A = Sangat Baik

B = Baik,

C = Cukup

D = Kurang

Mengetahui ,

Guru Pembimbing

Yang Membuat

Kusumaningati Sulistya W., S.Pd  
NBM. 1 204 363

Yusi Safitri Depiantiwi  
NIM. 13520241035

Kepala Sekolah

Drs. H. Suprihandono, M.M.  
NBM. 949 476



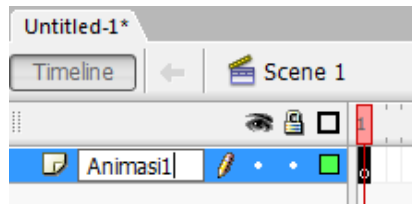
## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

### **NO. 4**

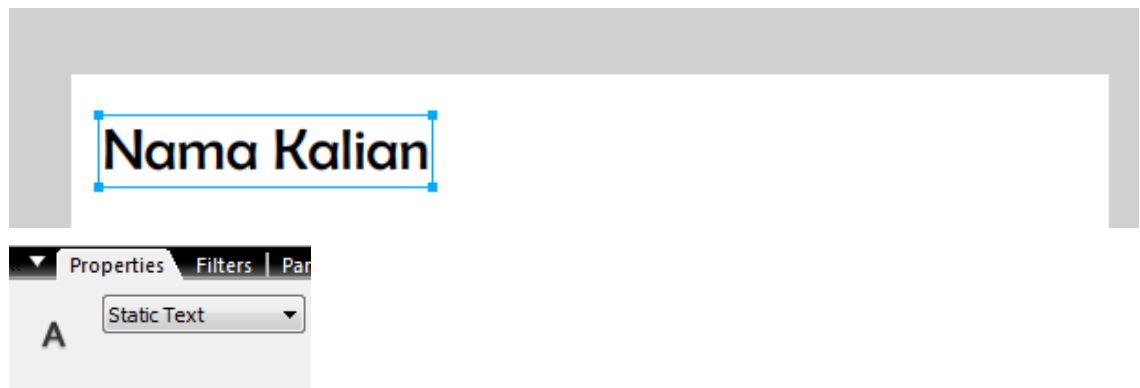
SATUAN PENDIDIKAN	: SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA
BIDANG STUDI KEAHLIAN	: TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI KEAHLIAN	: TEKNOLOGI KOMPUTER DAN INFORMATIKA
KOMPETENSI KEAHLIAN	: MULTIMEDIA
MATA PELAJARAN	: PRODUKTIF
KELAS/SEMESTER	: XI MULTIMEDIA / 3
ALOKASI WAKTU	: 4 X 45 MENIT
KKM	: 80
STANDAR KOMPETENSI	: Menguasai cara menggambar kunci untuk animasi
KOMPETENSI DASAR	: Mengidentifikasi syarat animasi
Indikator Pencapaian Kompetensi	:1. Mengidentifikasi syarat animasi berdasarkan pembagian waktu 2. Mengidentifikasi syarat animasi berdasarkan pembagian suara
Tujuan Pembelajaran	: 1. Siswa mampu mengidentifikasi syarat animasi berdasarkan pembagian suara. 2. Siswa memiliki sikap rasa ingin tahu, kreatif, mandiri dan disiplin.

## A. ANIMASI 1

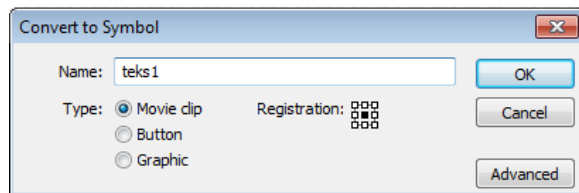
1. Ukuran dan warna background bebas sesuai dengan kreasi kalian. Kemudian ubahlah nama untuk Layer 1 dengan nama layer “**Animasi 1**”.



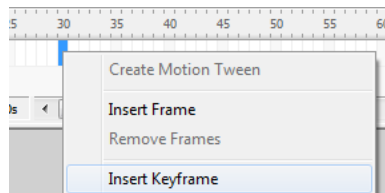
2. Buatlah sebuah static text bertuliskan nama kalian, letakkan di bagian kiri atas dari stage.



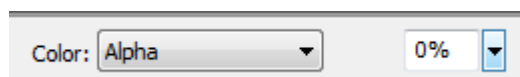
3. Klik text tersebut lalu klik kanan pilih **Convert to Symbol**, pada kotak dialog yang muncul, tuliskan **teks1** sebagai **Name**, **Movie Clip** sebagai **Type**, dan letakkan titik registrasi di bagian tengah dan **tekan OK**.



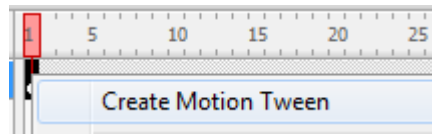
4. Klik kanan frame 30, pilih **Insert Keyframe**.



5. Klik frame 1, klik movie clip teks1 lalu pada panel **properties** ubah **color** menjadi **alpha** **0%** pada kotak tersebut.



6. Klik kanan frame 1 dan pilih **Create Motion Tween**.



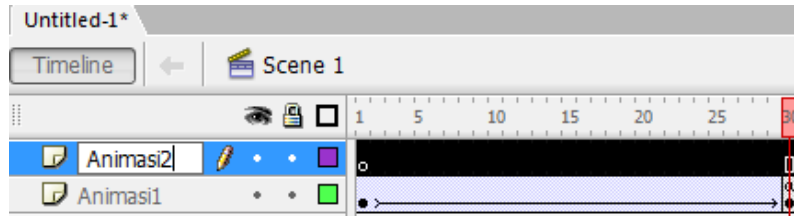
7. Klik frame 30 dan tekan F9, pada kotak dialog actions yang muncul tuliskan script berikut untuk menghentikan animasi :

```
1 gotoAndPlay("Animasi2", 31);
```

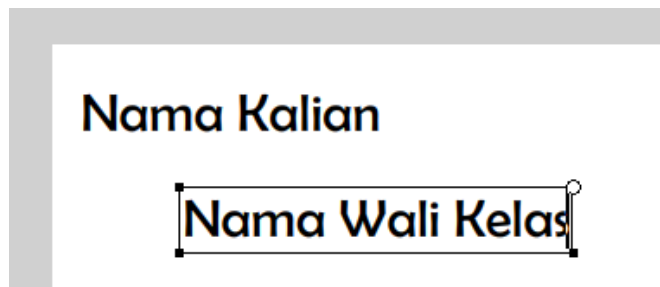
8. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasilnya.

## B. ANIMASI 2

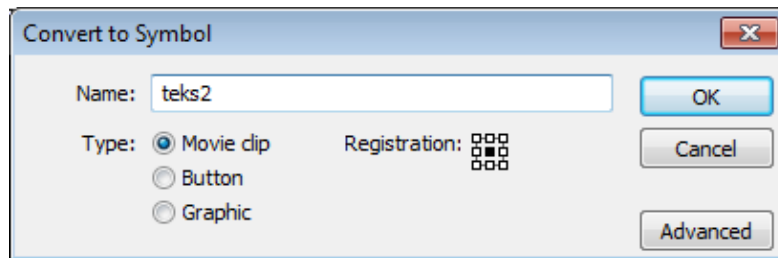
1. Buat layer baru dalam file yang sama, ubah nama layer menjadi “**Animasi2**”.



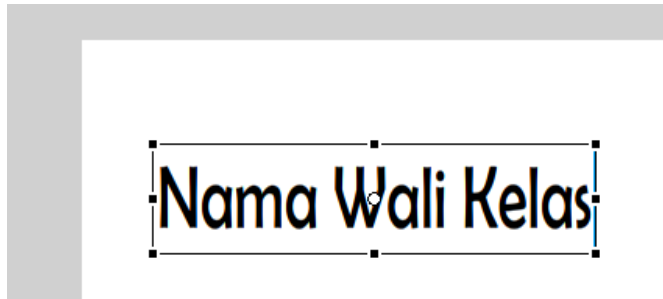
2. Klik kanan frame 31 di layar Animasi2, pilih Insert Keyframe. Buatlah sebuah static text bertuliskan nama wali kelas kalian, gunakan font maupun warna yang berbeda dari teks sebelumnya, letakkan di bagian bawah dari teks pertama, atur agar terlihat beraturan.



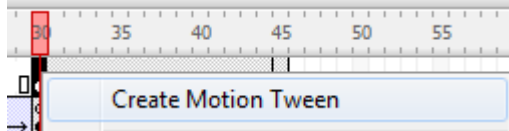
3. Klik text tersebut lalu klik kanan pilih **Convert to Symbol**, pada kotak dialog yang muncul, tuliskan **teks2** sebagai Name, **Movie Clip** sebagai Type, dan letakkan titik registrasi di bagian tengah dan tekan OK.



4. Klik kanan frame 45, pilih Insert Keyframe. Ubah ukuran movie clip teks di frame 45 menjadi lebih besar.



5. Klik kanan frame 31 dan pilih Create Motion Tween.



6. Klik kanan frame 55, pilih Insert Keyframe lalu tekan F9, pada kotak dialog actions yang muncul tuliskan script berikut untuk menghentikan animasi :

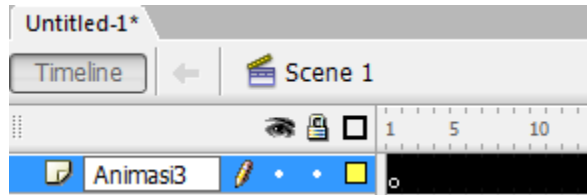
```
1 gotoAndPlay("Animasi3", 56);
```

7. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasilnya.

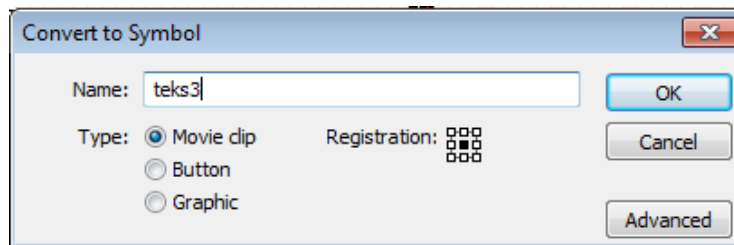


### C. ANIMASI 3

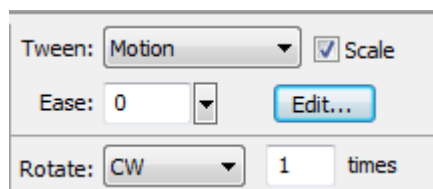
1. Buat layer baru dalam file yang sama, ubah nama layer menjadi “**Animasi3**”.



2. Klik kanan frame 56, pilih Insert Keyframe, lalu buatlah sebuah static text bertuliskan nama panggilan kalian, letakkan di bagian bawah dari teks kedua, atur agar terlihat beraturan.
3. Klik text tersebut lalu klik kanan pilih **Convert to Symbol**, pada kotak dialog yang muncul, tuliskan **teks3** sebagai Name, **Movie Clip** sebagai Type, dan letakkan titik registrasi di bagian tengah dan tekan OK.



4. Klik kanan frame 70, pilih Insert Keyframe. Ubah ukuran movie clip teks di frame 70 menjadi lebih kecil dari teks semula.
5. Klik kanan frame 56 dan pilih Create Motion Tween. Kemudian klik frame 56, di kotak properties, ubah kolom **Rotate** menjadi **CW**.



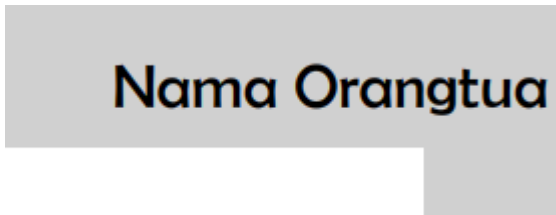
6. Klik frame 85, klik kanan pilih Insert Keyframe lalu tekan F9, pada kotak dialog actions yang muncul tuliskan script berikut untuk menghentikan animasi :

```
1 gotoAndPlay("Animasi4", 86);
```

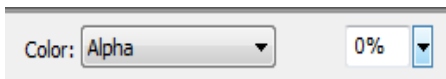
7. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasilnya.

#### D. ANIMASI 4

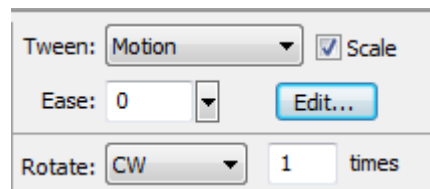
1. Buat layer baru dalam file yang sama, ubah nama layer menjadi “**Animasi4**”.
2. Klik kanan frame 86, pilih Insert Keyframe, buatlah sebuah static text bertuliskan nama saudara kalian, letakkan di luar stage bagian atas.



3. Klik text tersebut lalu klik kanan pilih **Convert to Symbol**, pada kotak dialog yang muncul, tuliskan **teks4** sebagai **Name**, **Movie Clip** sebagai **Type**, dan letakkan titik registrasi di bagian tengah dan tekan OK.
4. Klik kanan frame 95, pilih Insert Keyframe. Ubah letak movie clip teks di frame 95 menjadi berada di tengah-tengah stage.
5. **Klik kanan frame 86, seleksi movie clip teks4, pada kotak properties, ubah color menjadi alpha 0%. Lalu klik frame 86, klik kanan pilih Create Motion Tween lalu di kotak properties ubah Rotate menjadi CW.**



lalu



6. Klik frame 105 dan tekan F9, pada kotak dialog actions yang muncul tuliskan script berikut untuk menghentikan animasi :

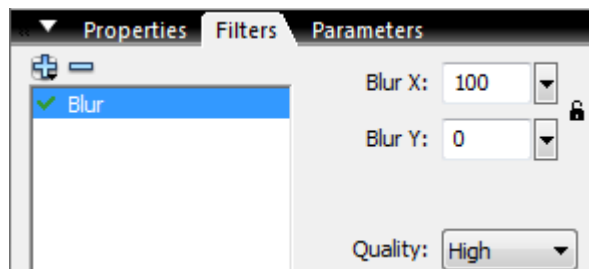
```
1 gotoAndPlay("Animasi 5", 106);
```

7. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasilnya.

#### E. ANIMASI 5

1. Buat layer baru dalam file yang sama, ubah nama layer menjadi “Animasi5”.

2. Klik kanan frame 106, pilih Insert Keyframe, buatlah sebuah static text bertuliskan nama salah satu teman kalian, letakkan di bagian yang belum digunakan teks sebelumnya.
3. Klik text tersebut lalu klik kanan pilih Convert to Symbol, pada kotak dialog yang muncul, tuliskan teks5 sebagai Name, Movie Clip sebagai Type, dan letakkan titik registrasi di bagian tengah dan tekan OK.
4. Klik kanan frame 107, pilih Insert Keyframe. Klik kanan frame 120, pilih Insert Keyframe. Klik kanan frame 140, pilih Insert Keyframe. Klik kanan frame 149, pilih Insert Keyframe. Klik kanan frame 150, pilih Insert Blank Keyframe.
5. Hapus movie clip teks5 di frame 106.
6. Seleksi movie clip teks di frame 107 dan pada panel Filters di sebelah panel Properties, tekan tombol “+” untuk menambah filter, kemudian pilih blur. Ubah isian Blur X menjadi 100, Blur Y menjadi 0 dan Quality High.



7. Seleksi movie clip teks di frame 149 dan pada panel Filters, tekan tombol “+” untuk menambah filter, kemudian pilih blur. Ubah isian Blur X menjadi 100, Blur Y menjadi 0 dan Quality High.
8. Klik kanan frame 150 lalu pilih Actions. Masukkan script berikut :
 

```
1 gotoAndPlay("Animasi1", 1);
```
9. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasilnya.

Metode Pembelajaran : 1. Ceramah  
 2. Tanya Jawab  
 3. Demonstrasi  
 4. Penugasan Individu

Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan ke	Menit ke	Kegiatan Belajar Mengajar
1	01 – 10'	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membuka pelajaran dengan salam, do'a, dan presensi</li> <li>Guru mengkondisikan kelas</li> <li>Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai</li> <li>Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan tentang materi yang dipelajari</li> </ul>
	11 - 75'	<p>Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ekplorasi <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mendemonstrasikan materi tersebut</li> </ol> </li> <li>Elaborasi <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengikuti kegiatan yang guru lakukan</li> </ol> </li> <li>Konfirmasi <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengumpulkan hasil kerja yang dibuat secara individu</li> <li>Guru memberikan tanggapan terhadap kinerja peserta didik.</li> <li>Guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang belum berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.</li> </ol> </li> </ul>
	76- 90'	<p>Kegiatan penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru bersama dengan siswa secara klasikal membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari bersama.</li> <li>Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li> </ul>
2	01 – 10'	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membuka pelajaran dengan salam, do'a, dan presensi</li> <li>Guru mengkondisikan kelas</li> <li>Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai</li> <li>Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan tentang materi yang dipelajari</li> </ul>
	11 - 75'	<p>Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Eksplorasi <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mendemonstrasikan materi tersebut</li> </ol> </li> <li>Elaborasi <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengikuti kegiatan yang guru lakukan</li> </ol> </li> <li>Konfirmasi <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengumpulkan hasil yang sudah di kerjakan</li> <li>Guru memberikan tanggapan terhadap kinerja peserta didik</li> <li>Guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang belum berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran</li> </ol> </li> </ul>
	76- 90'	<p>Kegiatan penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru bersama dengan siswa secara klasikal membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari bersama.</li> <li>Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li> </ul>

Alat/ Bahan : Komputer, LCD, Power Point

Sumber belajar : Internet, jobsheet

Lembar pengamatan :

No	Nama siswa	Aspek yang Dinilai															
		Kreatif				Mandiri				Rasa Ingin Tahu				Disiplin			
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	

Keterangan :

A = Sangat Baik

B = Baik,

C = Cukup

D = Kurang

Mengetahui ,

Guru Pembimbing

Yang Membuat

Kusumaningati Sulistya W., S.Pd  
NBM. 1 204 363

Yusi Safitri Depiantiwi  
NIM. 13520241035

Kepala Sekolah

Drs. H. Suprihandono, M.M.  
NBM. 949 476

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SATUAN PENDIDIKAN	: SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA
BIDANG STUDI KEAHLIAN	: TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI KEAHLIAN	: TEKNOLOGI KOMPUTER DAN INFORMATIKA
KOMPETENSI KEAHLIAN	: MULTIMEDIA
MATA PELAJARAN	: PRODUKTIF
KELAS/SEMESTER	: XI MULTIMEDIA / 3
ALOKASI WAKTU	: 2 X 45 MENIT
KKM	: 80
STANDAR KOMPETENSI	: Menggabungkan Fotografi Digital ke dalam Sajian Multimedia
KOMPETENSI DASAR	: Menggunakan kamera digital
Indikator Pencapaian Kompetensi	: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengoperasikan kamera digital secara benar dengan pertimbangan fokus dan pencahayaan untuk dapat mengambil gambar digital dengan baik</li><li>2. Menampilkan pemasukan dan pengeluaran software gambar digital yang dipilih dan peralatan serta fitur-fitur program digunakan secara benar</li><li>3. Menampilkan editing dan manipulasi foto serta menggunakan peralatan dan fitur program secara benar</li><li>4. Membuka dan menyimpan foto menggunakan format file yang ditentukan</li></ol>
Tujuan Pembelajaran	: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa mampu mengoperasikan kamera digital secara benar dengan mempertimbangkan focus dan pencahayaan untuk dapat mengambil gambar digital dengan baik.</li><li>2. Siswa mampu menampilkan pemasukan dan pengeluaran software gambar digital yang dipilih dan peralatan serta fitur- fitur program digunakan secara benar</li><li>3. Siswa mampu menampilkan editing dan manipulasi foto serta menggunakan peralatan dan fitur program secara benar .</li><li>4. Siswa mampu membuka dan menyimpan foto menggunakan format file yang ditentukan</li><li>5. Siswa memiliki sikap rasa ingin tahu, kreatif, mandiri dan disiplin</li></ol>

Materi Pembelajaran :

- a. Pengertian fotografi  
Kata Fotografi diambil dari Yunani yaitu kata Fotos yang berarti sinar atau cahaya, dan Grafos yang berarti gambar. Fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya.
- b. Macam – macam kamera
  1. Kamera pocket
  2. Kamera SLR
  3. Range finder
  4. Medium format
  5. Kamera large format
  6. Kamera instan

Metode Pembelajaran : 1. Ceramah  
2. Tanya Jawab  
3. Demonstrasi  
4. Penugasan Individu

Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan ke	Menit ke	Kegiatan Belajar Mengajar
1	01 – 10'	Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membuka pelajaran dengan salam, do'a, dan presensi</li><li>• Guru mengkondisikan kelas</li><li>• Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai</li><li>• Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan tentang materi yang dipelajari</li></ul>
	11 - 75'	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none"><li>• Ekplorasi<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa memahami definisi fotografi</li><li>2. Siswa menyebutkan beberapa macam – macam kamera</li><li>3. Guru menjelaskan macam – macam kamera</li></ol></li><li>• Elaborasi<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa melakukan diskusi kelompok tentang bagian – bagian kamera DSLR ( 2-3 orang)</li></ol></li><li>• Konfirmasi<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa mempresentasikan hasil diskusi yang dibuat secara berkelompok (2-3 orang)</li><li>2. Guru memberikan tanggapan terhadap kinerja peserta didik.</li><li>3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang belum berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.</li></ol></li></ul>
	76- 90'	Kegiatan penutup <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru bersama dengan siswa secara klasikal membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari bersama.</li><li>• Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li></ul>
2	01 – 10'	Kegiatan Pendahuluan

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam, do'a, dan presensi</li> <li>• Guru mengkondisikan kelas</li> <li>• Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai</li> <li>• Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan tentang materi yang dipelajari</li> </ul>
	11 - 75'	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekplorasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memahami aplikasi pengedit foto seperti adobe photoshop</li> <li>2. Guru menjelaskan materi tersebut</li> </ol> </li> <li>• Elaborasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengerjakan tugas yang ada pada jobsheet</li> </ol> </li> <li>• Konfirmasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengumpulkan hasil yang telah dikerjakan</li> <li>2. Guru memberikan tanggapan terhadap kinerja peserta didik.</li> <li>3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang belum berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.</li> </ol> </li> </ul>
	76- 90'	Kegiatan penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama dengan siswa secara klasikal membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari bersama.</li> <li>• Guru memberikan Tugas Terstruktur (TT) yang harus dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya</li> <li>• Menutup pelajaran dengan do'a dan salam</li> </ul>

Alat/ Bahan : Komputer, LCD, Power Point

Sumber belajar : Internet, Jobsheet

Jobsheet 1

**Judul :**

Mengubah background pas foto

**Kompetensi yang akan dicapai**

Siswa mampu mengubah pas foto

**Petunjuk belajar(petunjuk siswa):**

Keselamatan kerja:

- Melengkapi diri dengan warepack
- Ruangan yang nyaman
- Menjauhkan dari keringat, agar tidak terjadi pada alatnya. (korsleting)
- Melakukan perawatan komputer melalui hardware maupun software.

Alat dan Bahan:

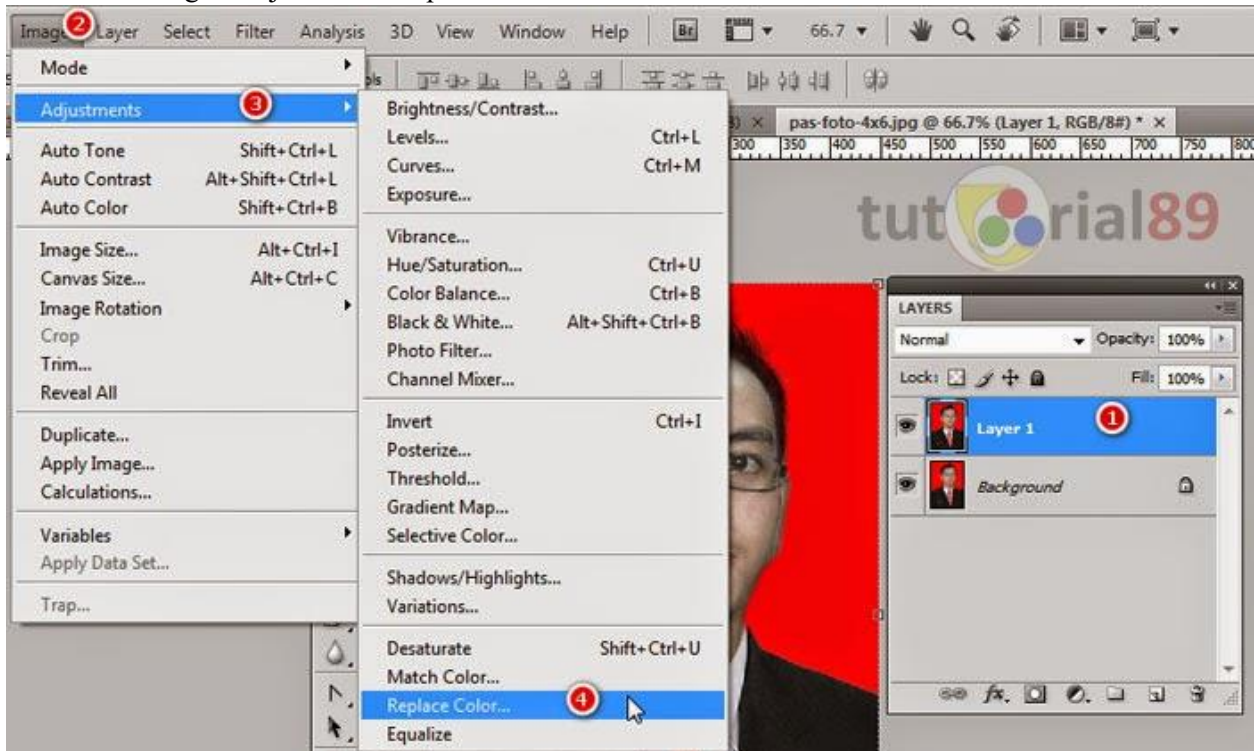
- Komputer/Laptop



- Windows 7/8/10
- Software Adobe Photoshop

#### LANGKAH KERJA :

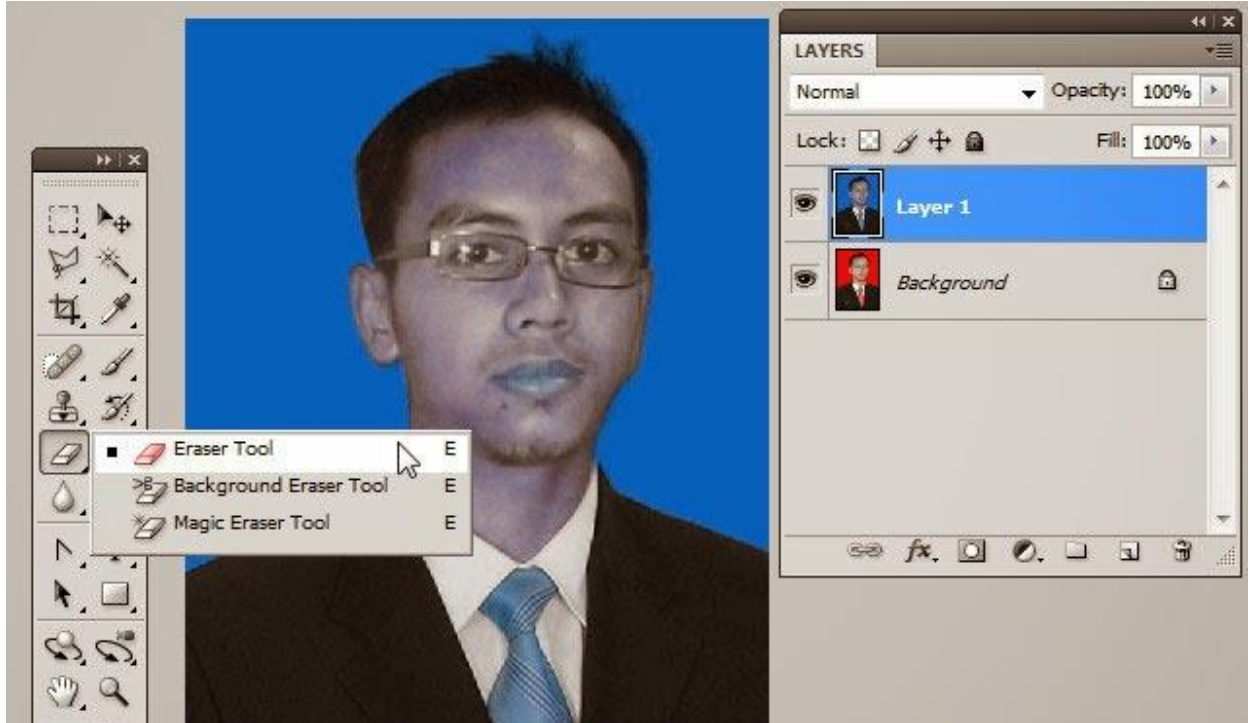
1. Silahkan buka pas foto anda yang akan di ganti warna backgroundnya dengan menggunakan photoshop. Disini akan mengganti background pas foto warna merah menjadi warna biru.
2. Langkah pertama Klik Ctrl+J untuk mengcopy layer pas foto.
3. Pilih menu image > adjustment > replace color...



4. Pada pengaturan Replace color ini, silahkan klik Ikon eyedropper too kemudian klik kan pada warna background yang akan di ganti. Ganti juga warna Result (warna pengganti).
5. Perhatikan pas foto, masih ada warna merah pada rambut tipisnya. Untuk mengatasinya, silahkan klik ikon **add sample** kemudian klik pada warna merah yang masih tersisa. Caranya sama pada tahap nomor 4 diatas. Jika semua background sudah berubah klik **OK**



6. Untuk menghilangkan warna biru pada bibir dan dasinya, silahkan hapus dengan menggunakan eraser tool (E)



7. Silahkan buat laporan hasil kerja kalian dan hasil yang kalian buat.

## Jobsheet 2

### Judul :

Mengubah ukuran pas foto

### Kompetensi yang akan dicapai

Siswa mampu mengubah pas foto

### Petunjuk belajar(petunjuk siswa):

Keselamatan kerja:

- Melengkapi diri dengan warepack
- Ruangan yang nyaman
- Menjauhkan dari keringat, agar tidak terjadi pada alatnya. (korsleting)
- Melakukan perawatan komputer melalui hardware maupun software.

Alat dan Bahan:

- Komputer/Laptop

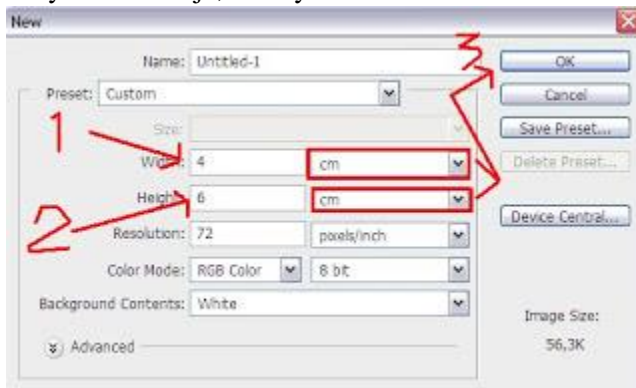
- Windows 7/8/10
- Software Adobe Photoshop

#### LANGKAH KERJA :

1. Yang pertama adalah buka photoshop.
2. Buka file foto yang akan diedit dari menu **File - Open**
3. Misal foto yang akan kita edit seperti ini,



4. Langkah selanjutnya mengubah ukuran menjadi 4x6, bisa saja anda membuat ukuran yang lain, ini hanya contoh saja, caranya buka dokumen baru File--new, pada kotak dialog yang muncul, atur dulu:

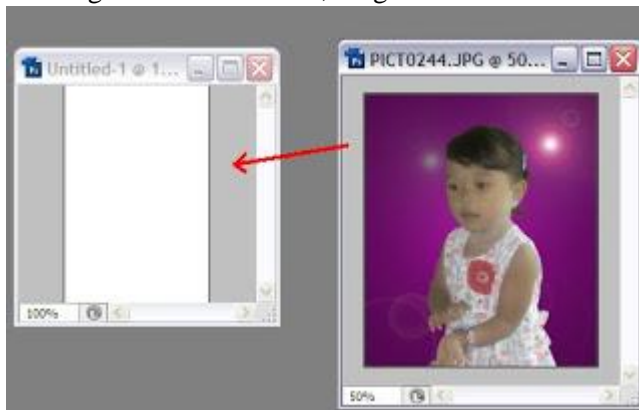


5. Jika sudah, ingat jendela baru yang kita buka tadi ukuran 4x6 cm, sekarang kita lihat ukuran fotonya tadi, dari menu **image - image size**:



6. Ubah ukuran yang saya beri tanda kotak merah menjadi height=6, satuannya cm. width nya otomatis mengikuti.

7. lihat gambar dibawah ini, drag foto ke halaman sebelahnya, lihat tanda panah:



8. ok, pada lembar tujuan (yang sebelah kiri), klik crop tool, kemudian crop sesuai ukuran canvas seperti ini:



9. Amati apa yang terjadi dan buatlah hasil kerja sertakan hasil yang telah kalian buat.

Lembar Pengamatan :

No	Nama siswa	Aspek yang Dinilai															
		Kreatif				Mandiri				Rasa Ingin Tahu				Disiplin			
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	

Keterangan :

A = Sangat Baik

B = Baik,

C = Cukup

D = Kurang

### Tugas Terstruktur

- Buat sebuah artikel yang berisi tentang tombol beserta fungsinya pada salah satu kamera DSLR, sertakan berbagai gambar yang mendukung pembuatan artikel tersebut.
- Pedoman penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Nilai
A		
1	Ketepatan waktu	50
2	Kerapian penulisan	50
	TOTAL	100

Mengetahui ,

Guru Pembimbing

Yang Membuat

Kusumaningati Sulistya W., S.Pd  
NBM. 1 204 363

Yusi Safitri Depiantiwi  
NIM. 13520241035

Kepala Sekolah

Drs. H. Suprihandono, M.M.  
NBM. 949 476

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

### **NO. 2**

SATUAN PENDIDIKAN	: SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA
BIDANG STUDI KEAHLIAN	: TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI KEAHLIAN	: TEKNOLOGI KOMPUTER DAN INFORMATIKA
KOMPETENSI KEAHLIAN	: MULTIMEDIA
MATA PELAJARAN	: PRODUKTIF
KELAS/SEMESTER	: XI MULTIMEDIA / 3
ALOKASI WAKTU	: 2 X 45 MENIT
KKM	: 80
STANDAR KOMPETENSI	: Menggabungkan Fotografi Digital ke dalam Sajian Multimedia
KOMPETENSI DASAR	: Menggunakan kamera digital
Indikator Pencapaian Kompetensi	: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengoperasikan kamera digital secara benar dengan pertimbangan fokus dan pencahayaan untuk dapat mengambil gambar digital dengan baik</li><li>2. Menampilkan pemasukan dan pengeluaran software gambar digital yang dipilih dan peralatan serta fitur-fitur program digunakan secara benar</li></ol>
Tujuan Pembelajaran	: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa mampu mengoperasikan kamera digital secara benar dengan mempertimbangkan focus dan pencahayaan untuk dapat mengambil gambar digital dengan baik.</li><li>2. Siswa mampu menampilkan pemasukan dan pengeluaran software gambar digital yang dipilih dan peralatan serta fitur- fitur program digunakan secara benar</li><li>3. Siswa memiliki sikap rasa ingin tahu, kreatif, mandiri dan disiplin</li></ol>



Materi Pembelajaran :

a. Pengertian fotografi

Kata Fotografi diambil dari Yunani yaitu kata Fotos yang berarti sinar atau cahaya, dan Grafos yang berarti gambar. Fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya.

Jenis – jenis fotografi

1. Landscape fotografi
2. Wildlife fotografi
3. Aerial fotografi
4. Sport fotografi
5. Fashion fotografi
6. Street fotografi
7. Macro fotografi
8. Potrait fotografi
9. Architectural fotografi

Metode Pembelajaran : 1. Ceramah  
2. Tanya Jawab  
3. Demonstrasi  
4. Penugasan Individu

Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan ke	Menit ke	Kegiatan Belajar Mengajar
2	01 – 10'	Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membuka pelajaran dengan salam, do'a, dan presensi</li><li>• Guru mengkondisikan kelas</li><li>• Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai</li><li>• Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan tentang materi yang dipelajari</li></ul>
	11 - 75'	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none"><li>• Ekplorasi<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa memahami definisi fotografi</li><li>2. Siswa menyebutkan beberapa macam – macam kamera</li><li>3. Guru menjelaskan macam – macam kamera</li></ol></li><li>• Elaborasi<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa mengerjakan quiz tentang materi yang telah disampaikan</li></ol></li><li>• Konfirmasi<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan tanggapan terhadap kinerja peserta didik.</li><li>2. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang belum berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.</li></ol></li></ul>
	76- 90'	Kegiatan penutup <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru bersama dengan siswa secara klasikal membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari bersama.</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan Tugas Terstruktur (TT) yang harus dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya</li> <li>• Menutup pelajaran dengan do'a dan salam</li> </ul>
--	--	---

Alat/ Bahan : Komputer, LCD, Power Point

Sumber belajar : Internet,

Lembar Pengamatan :

No	Nama siswa	Aspek yang Dinilai															
		Kreatif				Mandiri				Rasa Ingin Tahu				Disiplin			
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	

Keterangan :

A = Sangat Baik

B = Baik,

C = Cukup

D = Kurang

### Tugas Terstruktur

- Meriview kamera canon eos 600d dengan Nikon d3100. sertakan gambar dan kelebihan kekurangan masing- masing kamera .

Pedoman penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Nilai
A		
1	Ketepatan waktu	70
2	Kerapian penulisan	30
	TOTAL	100

Mengetahui ,

Guru Pembimbing

Yang Membuat

Kusumaningati Sulistya W., S.Pd  
NBM. 1 204 363

Yusi Safitri Depiantiwi  
NIM. 13520241035

Kepala Sekolah

Drs. H. Suprihandono, M.M.  
NBM. 949 476

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

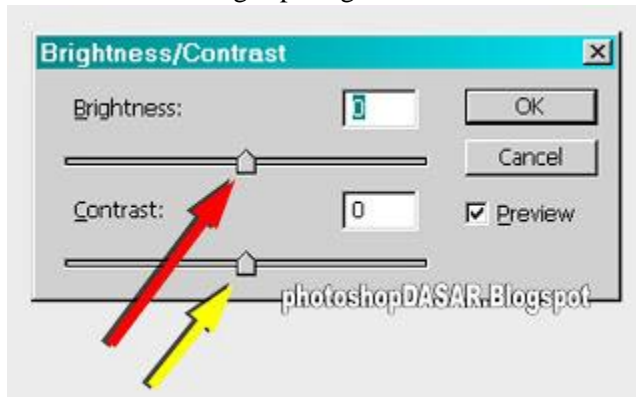
### **NO. 3**

SATUAN PENDIDIKAN	: SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA
BIDANG STUDI KEAHLIAN	: TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI KEAHLIAN	: TEKNOLOGI KOMPUTER DAN INFORMATIKA
KOMPETENSI KEAHLIAN	: MULTIMEDIA
MATA PELAJARAN	: PRODUKTIF
KELAS/SEMESTER	: XI MULTIMEDIA / 3
ALOKASI WAKTU	: 4 X 45 MENIT
KKM	: 80
STANDAR KOMPETENSI	: Menggabungkan Fotografi Digital ke dalam Sajian Multimedia
KOMPETENSI DASAR	: Menggunakan kamera digital
Indikator Pencapaian Kompetensi	: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengoperasikan kamera digital secara benar dengan pertimbangan fokus dan pencahayaan untuk dapat mengambil gambar digital dengan baik</li><li>2. Menampilkan pemasukan dan pengeluaran software gambar digital yang dipilih dan peralatan serta fitur-fitur program digunakan secara benar</li></ol>
Tujuan Pembelajaran	: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa mampu mengoperasikan kamera digital secara benar dengan mempertimbangkan focus dan pencahayaan untuk dapat mengambil gambar digital dengan baik.</li><li>2. Siswa mampu menampilkan pemasukan dan pengeluaran software gambar digital yang dipilih dan peralatan serta fitur- fitur program digunakan secara benar</li><li>3. Siswa memiliki sikap rasa ingin tahu, kreatif, mandiri dan disiplin</li></ol>

## I. MENGATUR BRIGHTNESS/ CONTRASS PADA PHOTOSHOP

### A. Dengan mengatur brightness/Contras pada photoshop

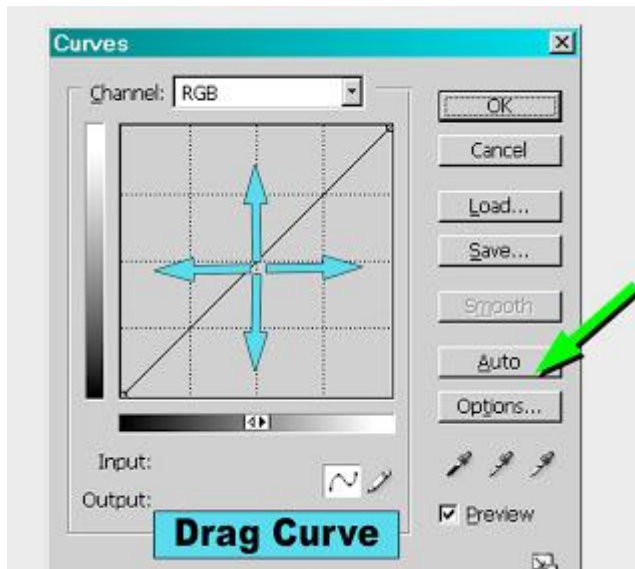
1. Klik File > Open > Pilih foto.
2. Caranya tekan Alt > I > A > C atau dengan klik Image > Adjustment > Brightness/Contras. Akan muncul kotak dialog seperti gambar di bawah ini :



- Pengaturan gelap terang kita lakukan dengan menggeser slider ke kanan dan kekiri sesuai kondisi foto anda. Menggeser slider brigtness (anak panah warna merah) ke kanan berarti menambah terang foto pada semua bagian. Begitu juga sebaliknya. Menggeser slider Contrass (anak panah warna kuning) ke kanan berakibat foto atau gambar di photoshop menjadi semakin kontras yaitu perbedaan gelap dan terang foto semakin besar. Begitu sebaliknya bila slider di geser ke kiri.
- Secara umum foto kita atur sehingga mempunyai tingkat kontras yang standar artinya foto mempunyai kaya nada. Ada bagian yang gelap sekali sehingga tampak hitam kelam, ada yang sedikit gelap, ada yang sedang dan ada bagian tertentu foto yang terang sekali sehingga tampak putih sekali. Namun secara khusus tergantung kebutuhan.
- Ketika dilakukan pengaturan gelap terang foto dengan melakukan drag pada slider tingkat gelap terang foto bisa langsung terlihat hasilnya sehingga pengaturan dengan cara ini bisa kita lakukan dengan sangat cepat dan mudah.
- Bila sudah sesuai Klik Oke

### B. Menggunakan Curves di photoshop Cs

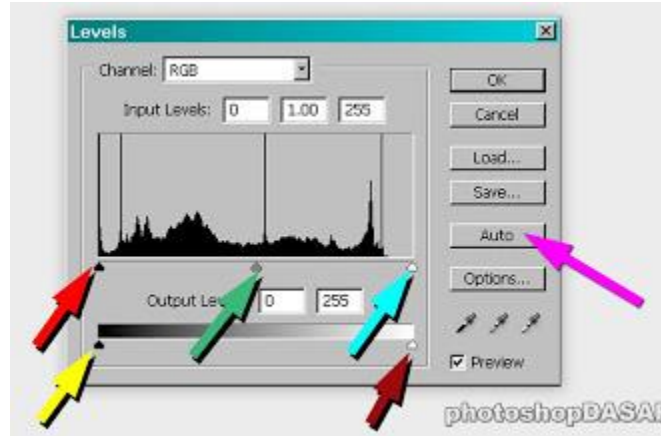
1. Klik Image > Adjustment > Curves atau Tekan Alt > I > V atau tekan Control + M. Akan tampak kotak dialog Curve seperti gambar di bawah ini :



- Untuk pertama kali coba dahulu klik pada Auto yang telah di tandai dengan anak panah warna hijau. Ini adalah langkah coba-coba sebab barang kali hanya dengan klik auto bisa di dapat tingkat gelap terang foto yang dihasilkan sudah sangat sesuai dengan kehendak dan kebutuhan kita. Ini sangat tergantung dari konsisi foto. Foto yang satu berbeda-beda hasilnya dengan foto lainnya. Bila ternyata foto yang dihasilkan kurang sesuai dengan kehendak kita maka batalkan saja langkah ini dengan Klik Edit > Undo atau langsung tekan Control + Z. Kemudian langsung ke tahap berikutnya di bawah ini :
- Klik pada garis diagonal Curve > Drag atau klik dan tahan lalu geser Curves kekanan kiri atas atau bawah sesuai dengan kondisi foto yang ada. Untuk menjadikan foto yang kurang cerah menjadi terang drag curve ke arah atas atau kiri. Sebaliknya agar foto menjadi lebih gelap geser saja curve ke bawah atau kanan. Lihat anak panah warna biru pada gambar yang saya sertakan.
- Dapat juga dengan mengisi angka pada isian di Output dan Input. Ini sebenarnya tidak penting abaikan saja... Kecuali untuk mengedit foto-foto atau gambar yang mempunyai tingkat kecerahan dan komposisi warna yang seragam sehingga angka-angka output input bisa dipakai untuk setingan default.
- Klik Oke.

C. Dengan memakai pengaturan Level di photoshop CS

1. Tekan Alt > I > A > L atau klik Image > Adjustment > Level atau untuk langkah cepat dan gampang tekan Control + L Akan muncul kotak dialog atau window level seperti di bawah ini:



- Seperti pada cara B, lakukan coba-coba dengan klik Auto (anak panah ungu). Bila cocok hasilnya langsung tekan OK. Bila tidak batalkan dengan tekan Ctrl + Z. Lalu ikuti berikut ini :
- Geser slider pada segi tiga kecil yang ditunjuk anak panah warna merah, hijau biru, kuning, dan coklat ke kanan atau ke kiri. Lihat hasilnya kalau belum sesuai geser lagi slider sampai didapat foto dengan tingkat brightness dan kontras yang dikehendaki.
- Ada 2 slider, slider yang di atas mempunyai 3 icon segitiga kecil, sedangkan slider yang di bawah mempunyai 2. Untuk melihat efek pengaturan gelap dan terang foto atau tingkat kecerahan foto anda langsung saja mencobanya. Ini dapat kita lakukan dengan gampang karena hasilnya langsung dapat dilihat sehingga langsung terlihat di foto yang kita edit.
- Agar foto yang gelap menjadi terang, geser slider input (anak panah hijau) ke kiri atau slider output (anak panah kuning) ke kanan. Cara menambah kontras foto dapat kita lakukan dengan menggeser slider input level (panah biru) ke kiri. Lakukan ini dengan sering berlatih sehingga akan terbiasa dengan berbagai kondisi foto.
- Dapat juga dengan mengubah angka-angka pada kotak isian output dan input. Klik Oke.

## II. MEMBUAT WATERMARK PADA PHOTOSHOP

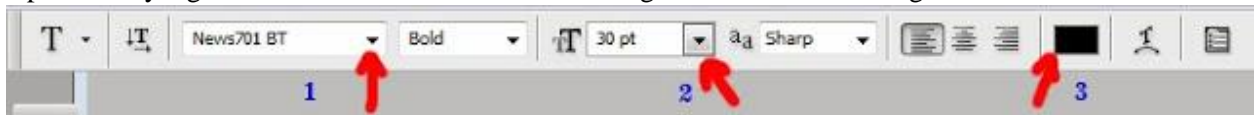
1. Bukalah salah satu foto yang ingin Anda berikan Watermark. Seperti contoh berikut :



2. Pilih Type Tool yang terletak pada sebelah kiri halaman PS Anda (klik Icon T). Tool ini berfungsi untuk membuat tulisan. Selanjutnya klik pada gambar dan tulis yang ingin Anda tampilkan seperti contoh “<http://aldyforester.blogspot.com>” seperti contoh berikut :



3. Blok tulisan yang sudah Anda buat kemudian aturlah tulisan Anda menggunakan pengaturan pada Option Bar yang terletak di sebelah atas halaman. Pengaturan disesuaikan dengan kehendak Anda.



### A. Pemilihan Jenis Huruf

Pilih huruf yang Anda sukai dan diusahakan memilih huruf-huruf yang tebal. Contoh yang saya gunakan yaitu jenis huruf “News701 BT”

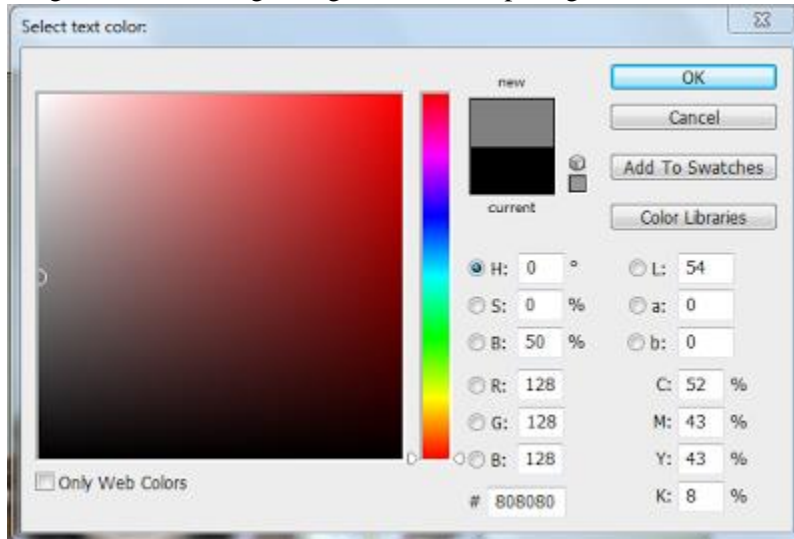
### B. Pemilihan Ukuran Huruf

Pilih ukuran huruf yang tidak terlalu kecil ataupun terlalu besar. Sesuaikan dengan ukuran gambar sehingga kelihatan cocok/sesuai. Contoh yang saya gunakan adalah ukuran huruf “30 pt”

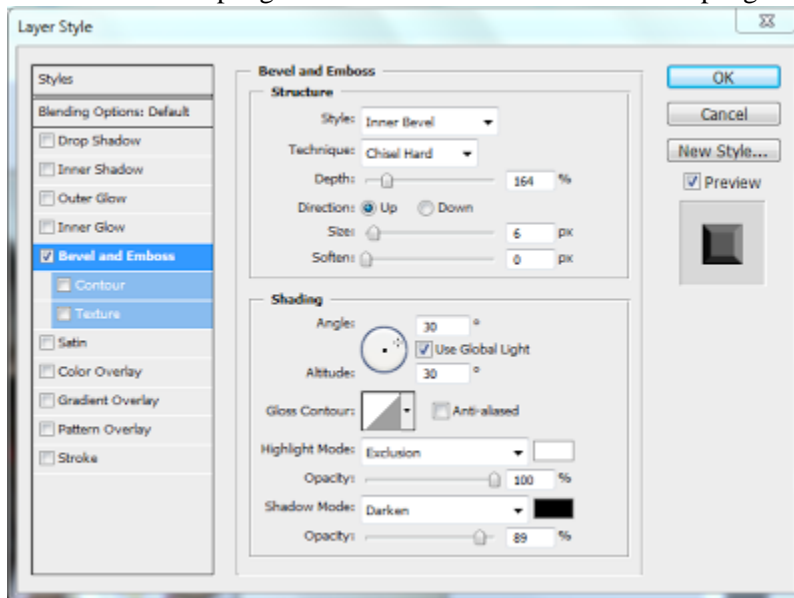
### C. Pemilihan Warna Huruf



Klik pada kotak kecil berwarna hitam sehingga muncul kotak dialog Select Text Colour. Pilihlah warna abu-abu dengan mengklik kotak warna yang ada, atau langsung mengisi kotak kode warna dengan simbol # dengan angka 808080, seperti gambar dibawah. Kemudian klik OK.

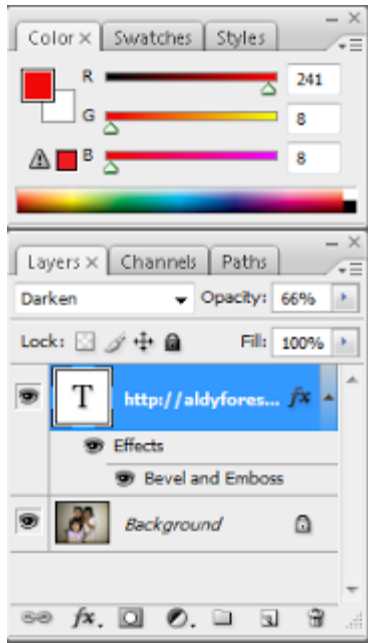


4. Pilih menu Layer > Layer Style > Bevel and Emboss.  
Silahkan lakukan pengaturan sesuka Anda. Berikut contoh pengaturan yang telah di atur.



Klik OK

5. Pada palet layer, ubahlah blending optionnya yang semula Normal menjadi Screen atau sesuai selera Anda. Contoh di ubah menjadi Darken. Selanjutnya kurangi tingkat transparansi (Opacity) dari 100% menjadi 66% atau sesuai kehendak Anda.



6. Anda bisa merubah letak/posisi tulisan dengan cara pilih Move Tool pada Tool Box yang terletak pada bagian atas tool box. Anda bisa juga memutar posisi tulisan menjadi miring dengan cara Pilih kembali Type Tool (Icon T) lalu klik pada tulisan dan tekan Ctrl (tahan) pada keyboard selanjutnya arahkan kursor ke sisi tulisan lalu geser keatas atau kebawah.
7. Sekarang gambar sudah kita beri watermark, silahkan gabung semua layer menjadi satu dengan cara memilih menu Layer > Flatten Image atau Ctrl+E.

### III. MEMBUAT FOTO HITAM PUTIH

1. Klik File > Open > Pilih foto.

Contoh :



2. Pilih menu *image > adjustment > desaturation*.

3. Hasilnya seperti ini.



Metode Pembelajaran : 1. Ceramah  
2. Tanya Jawab  
3. Demonstrasi  
4. Penugasan Individu

Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan ke	Menit ke	Kegiatan Belajar Mengajar
3	01 – 10'	Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam, do'a, dan presensi</li> <li>• Guru mengkondisikan kelas</li> <li>• Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai</li> <li>• Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan tentang materi yang dipelajari</li> </ul>
	11 - 75'	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekplorasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memahami definisi fotografi</li> <li>2. Siswa menyebutkan beberapa macam – macam kamera</li> <li>3. Guru menjelaskan macam – macam kamera</li> </ol> </li> <li>• Elaborasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengerjakan quiz tentang materi yang telah disampaikan</li> </ol> </li> <li>• Konfirmasi</li> </ul>

		1. Guru memberikan tanggapan terhadap kinerja peserta didik. 2. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang belum berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.
	76- 90'	Kegiatan penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru bersama dengan siswa secara klasikal membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari bersama.</li> <li>Guru memberikan Tugas Terstruktur (TT) yang harus dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya</li> <li>Menutup pelajaran dengan do'a dan salam</li> </ul>
4	01 – 10'	Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membuka pelajaran dengan salam, do'a, dan presensi</li> <li>Guru mengkondisikan kelas</li> <li>Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai</li> <li>Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan tentang materi yang dipelajari</li> </ul>
	11 - 75'	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none"> <li>Ekplorasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa memahami definisi fotografi</li> <li>Siswa menyebutkan beberapa macam – macam kamera</li> <li>Guru menjelaskan macam – macam kamera</li> </ol> </li> <li>Elaborasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengerjakan jobsheet yang telah disampaikan</li> </ol> </li> <li>Konfirmasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan tanggapan terhadap hasil kerja peserta didik.</li> <li>Guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang belum berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.</li> </ol> </li> </ul>
	76- 90'	Kegiatan penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru bersama dengan siswa secara klasikal membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari bersama.</li> <li>Menutup pelajaran dengan do'a dan salam</li> </ul>

Alat/ Bahan : Komputer, LCD, Power Point

Sumber belajar : Internet,

Lembar Pengamatan :

No	Nama siswa	Aspek yang Dinilai															
		Kreatif				Mandiri				Rasa Ingin Tahu				Disiplin			
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	

Keterangan :

A = Sangat Baik

B = Baik,  
C = Cukup  
D = Kurang

Tugas Terstruktur

### TUGAS INDIVIDU

NAMA :

KELAS :

NO. ABSEN :

1. Jelaskan bagian kamera canon 600d yang ada pada gambar dibawah ini sertakan fungsinya!

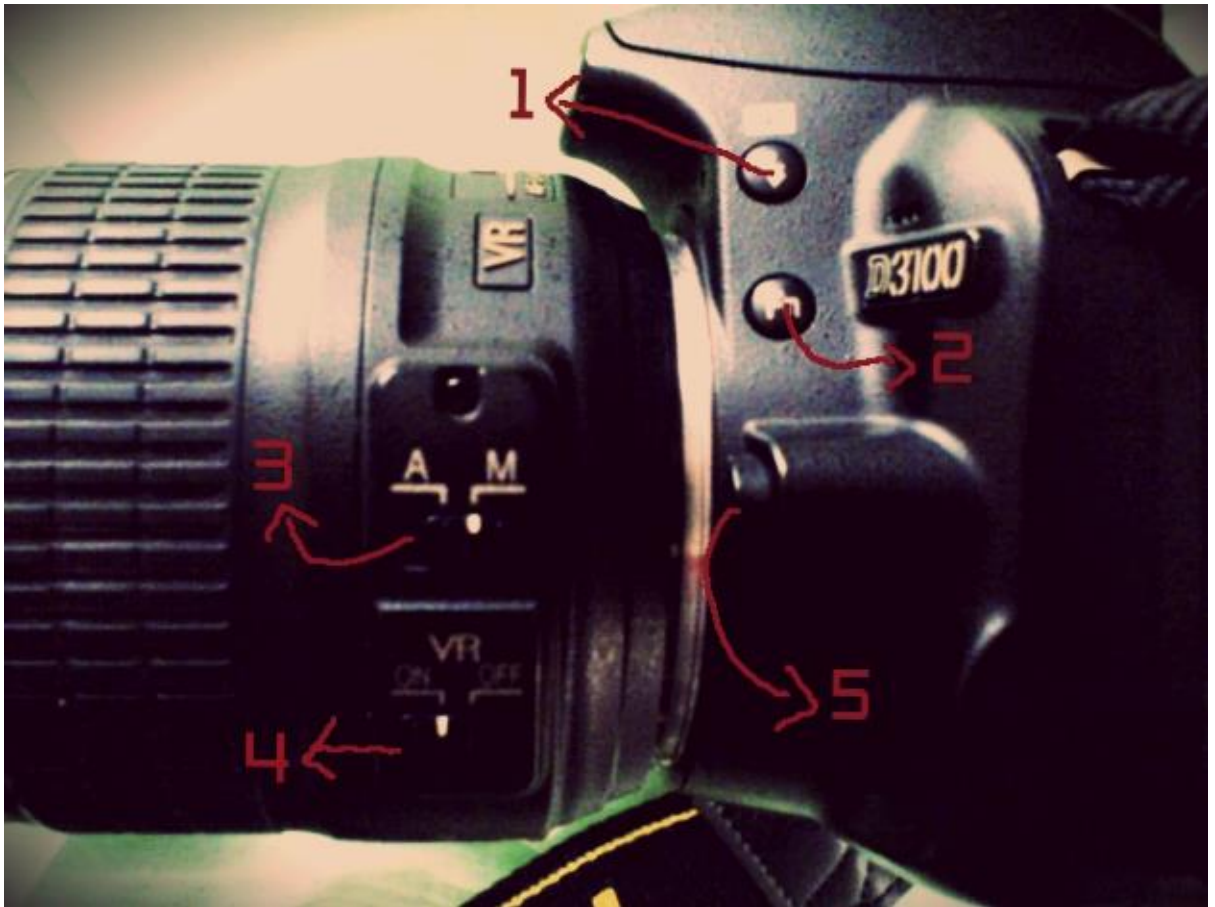




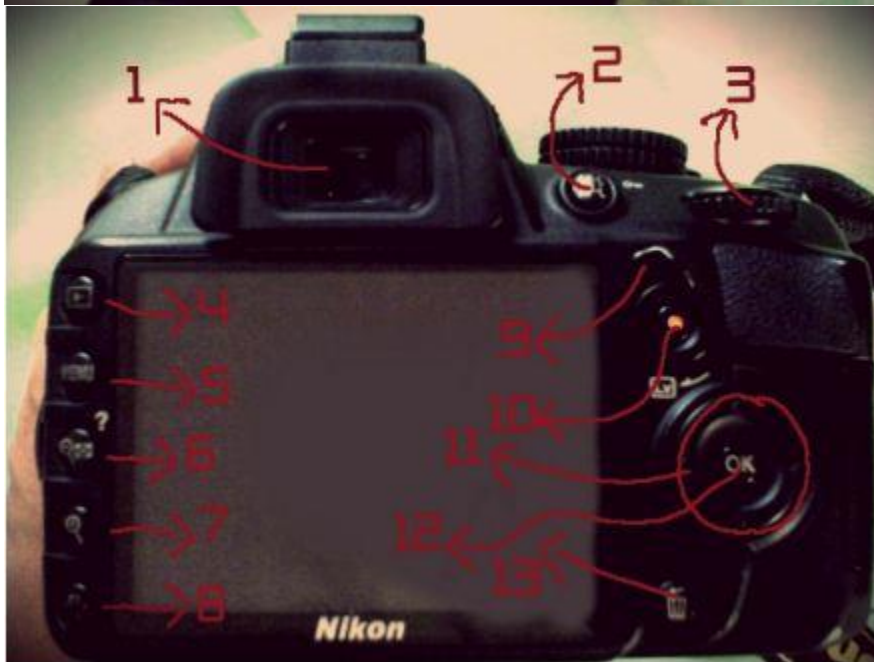
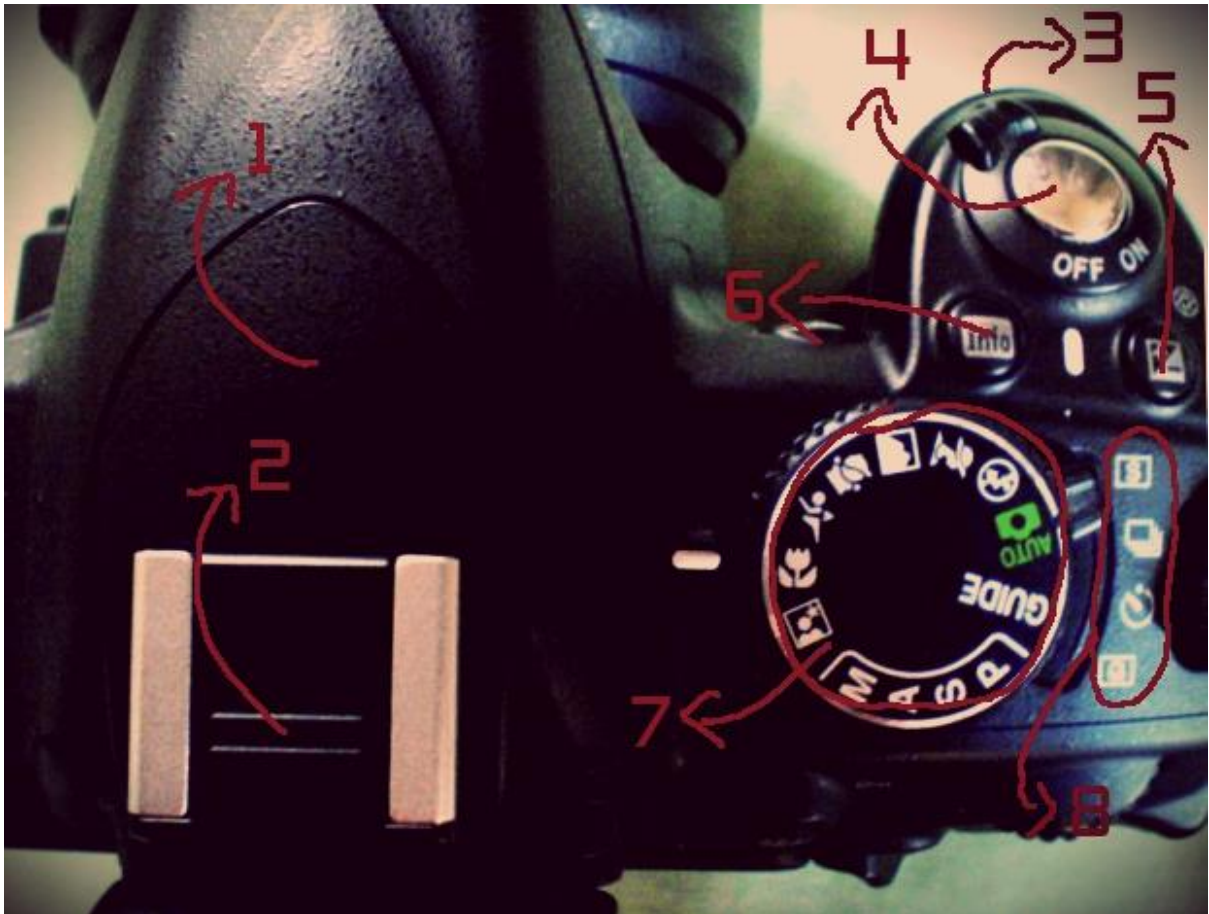
Kelebihan dari kamera canon 600d.....

Kekurangan dari kamera canon 600d.....

2. Jelaskan bagian kamera canon d1000 yang ada pada gambar dibawah ini sertakan fungsinya!







Kelebihan dari kamera nikon d3100....  
 Kekurangan dari kamera nikon d3100...



3. Carilah perbedaan dari kedua kamera tersebut!

Pedoman penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Nilai
A		
1	Ketepatan waktu	70
2	Kerapian penulisan	30
	TOTAL	100

Mengetahui ,

Guru Pembimbing

Yang Membuat

Kusumaningati Sulistya W., S.Pd  
NBM. 1 204 363

Yusi Safitri Depiantiwi  
NIM. 13520241035

Kepala Sekolah

Drs. H. Suprihandono, M.M.  
NBM. 949 476

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

### **NO. 4**

SATUAN PENDIDIKAN	: SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA
BIDANG STUDI KEAHLIAN	: TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI KEAHLIAN	: TEKNOLOGI KOMPUTER DAN INFORMATIKA
KOMPETENSI KEAHLIAN	: MULTIMEDIA
MATA PELAJARAN	: PRODUKTIF
KELAS/SEMESTER	: XI MULTIMEDIA / 3
ALOKASI WAKTU	: 2 X 45 MENIT
KKM	: 80
STANDAR KOMPETENSI	: Menggabungkan Fotografi Digital ke dalam Sajian Multimedia
KOMPETENSI DASAR	: Menggunakan kamera digital
Indikator Pencapaian Kompetensi	: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menampilkan pemasukan dan pengeluaran software gambar digital yang dipilih dan peralatan serta fitur-fitur program digunakan secara benar</li></ol>
Tujuan Pembelajaran	: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa mampu menampilkan pemasukan dan pengeluaran software gambar digital yang dipilih dan peralatan serta fitur- fitur program digunakan secara benar</li><li>2. Siswa memiliki sikap rasa ingin tahu, kreatif, mandiri dan disiplin</li></ol>

Materi Pembelajaran :

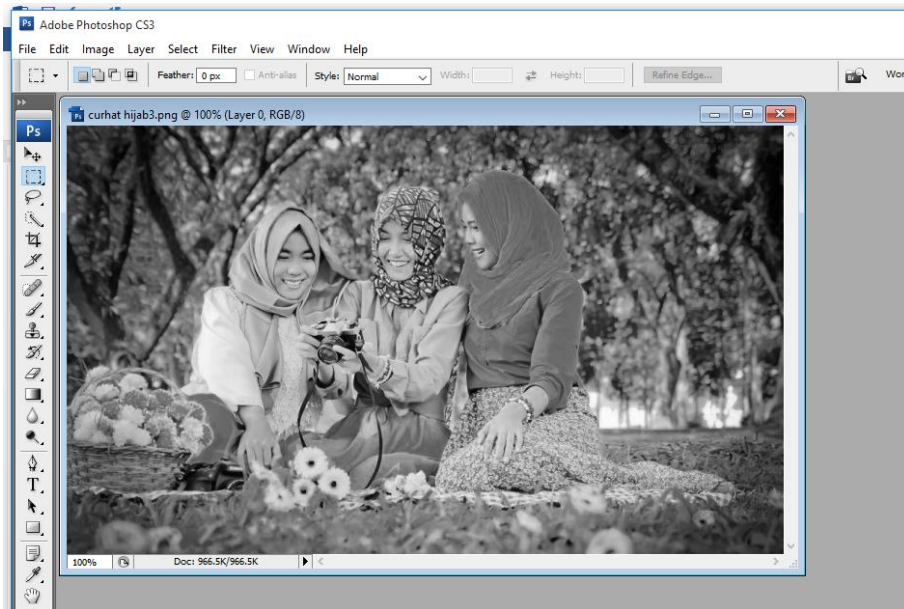
## 1. MEMBUAT FOTO TUA DAN EFEK KUNO

- a. Buka adobe photoshop cs 3.0
- b. Pilihlah gambar/ foto yang sudah kalian download dan disimpan dalam laptop/ computer kalian masing2.

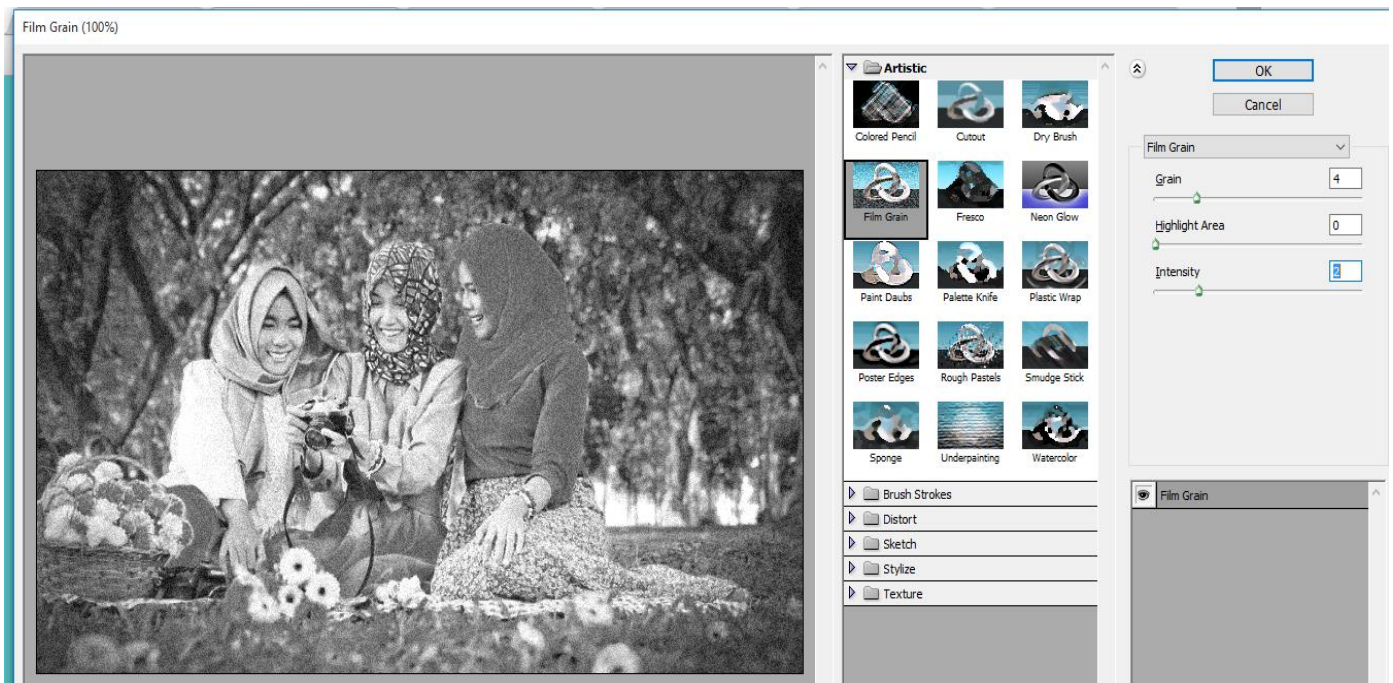


c. Setelah itu kita ubahlah gambar ke mode hitam putih

Caranya: Menu Utama pilih **Image - Adjustment - Desaturation**



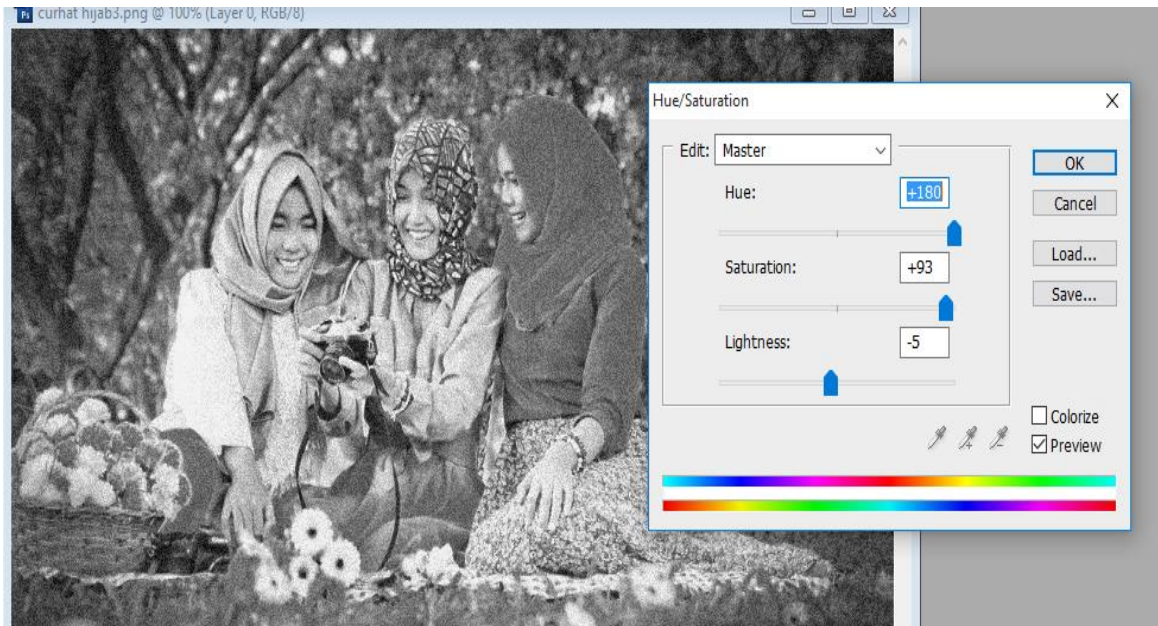
d. Setelah itu kita beri efek Film Grain. Caranya: Menu Utama pilih **Filter - Filter Gallery - Film Grain**



Aturlah sesuai dengan keinginan kalian masing- masing.

- e. Sekarang tinggal sentuhan terakhir yaitu menjadikannya terkesan KUNO

Caranya: Menu Utama pilih **Image - Adjustment - Hue/Saturation**



Aturlah sesuai dengan keinginan kalian.

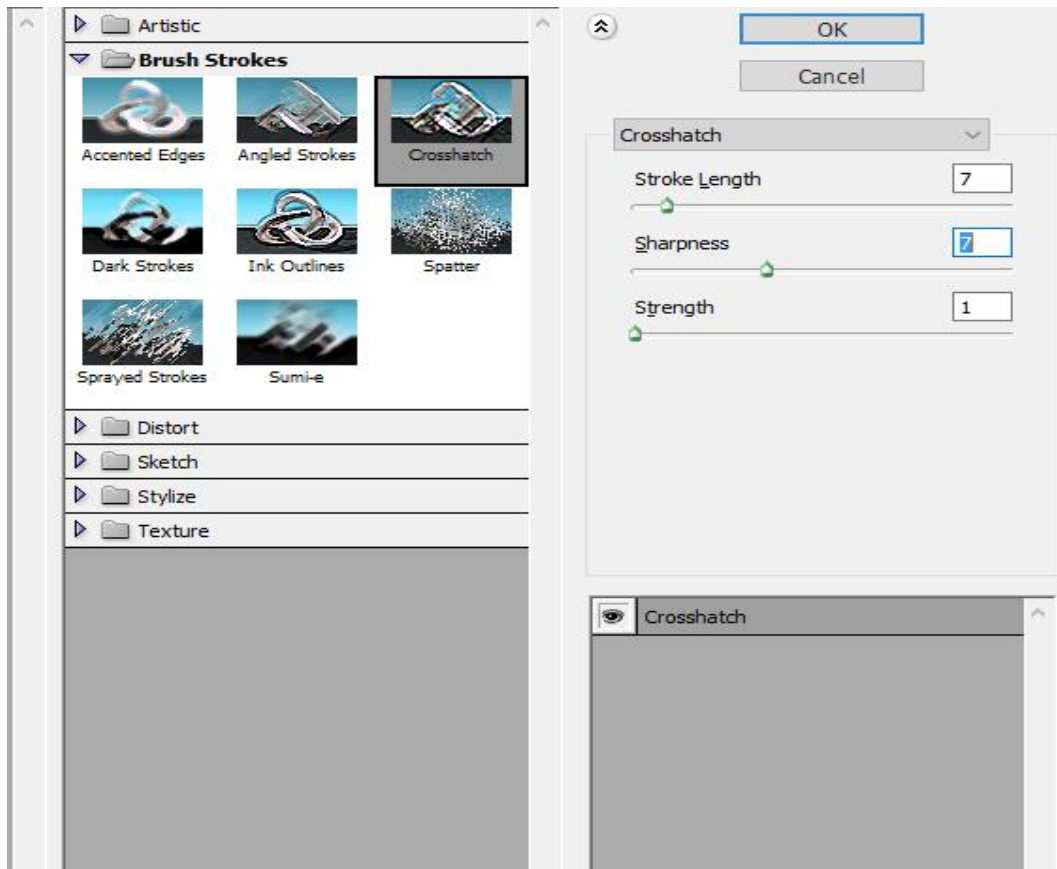
- f. Langkah terakhir simpanlah pekerjaan kalian di folder masing- masing.

## 2. MENGUBAH FOTO BERWARNA MENJADI LUKISAN KANVAS CAT AIR

- a. Ambilah gambar yang sudah kalian download



- b. Setelah itu masuk ke Menu Utama, pilih: **Filter --> Brush Strokes --> Crosshatch**  
Setting seperti ini:



c. Supaya lebih kelihatan realistis efek cat

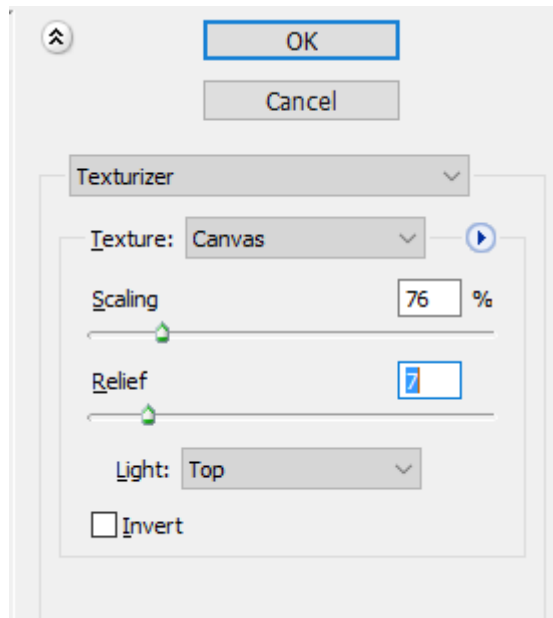
air maka lakukan double efek, maksudnya lakukan langkah di atas sekali lagi **Filter --> Brush Strokes --> Crosshatch**





- d.* Langkah selanjutnya pilih Menu Utama, pilih: ***Filter --> Texture --> Texturizer***  
Setting seperti ini:





e. Simpanlah pekerjaan kalian dan lihat hasilnya.

Inilah hasilnya :



### 3. MEMBUAT SILHOUETTE

- a. Ambilah gambar yang sudah kalian download

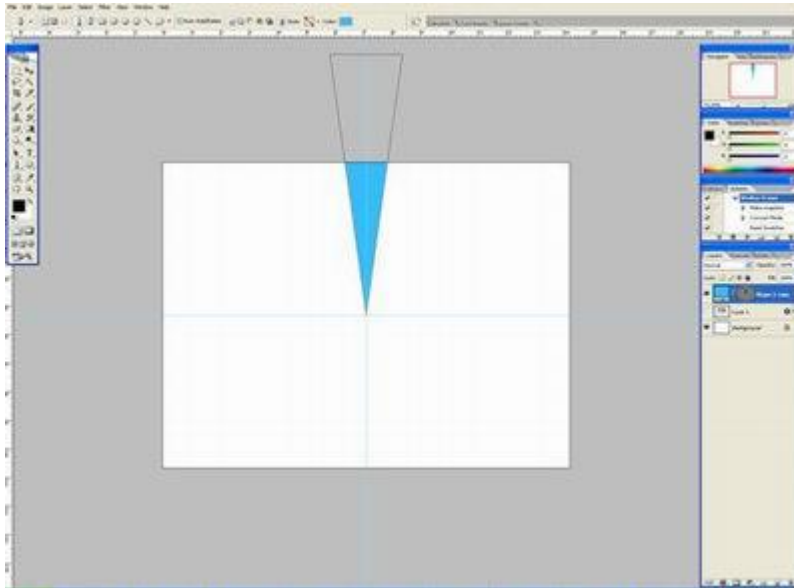


- b. Buat file baru dengan ukuran 1024 x 768 pxl, lalu pindahkan dengan move tool bagian yang telah terseleksi tadi. Setelah berada di file baru, set blending option untuk layer 1, caranya **klik kanan pada layer 1 lalu pilih blending option pada Color overlay pilih warna hitam, opacity 100%.**

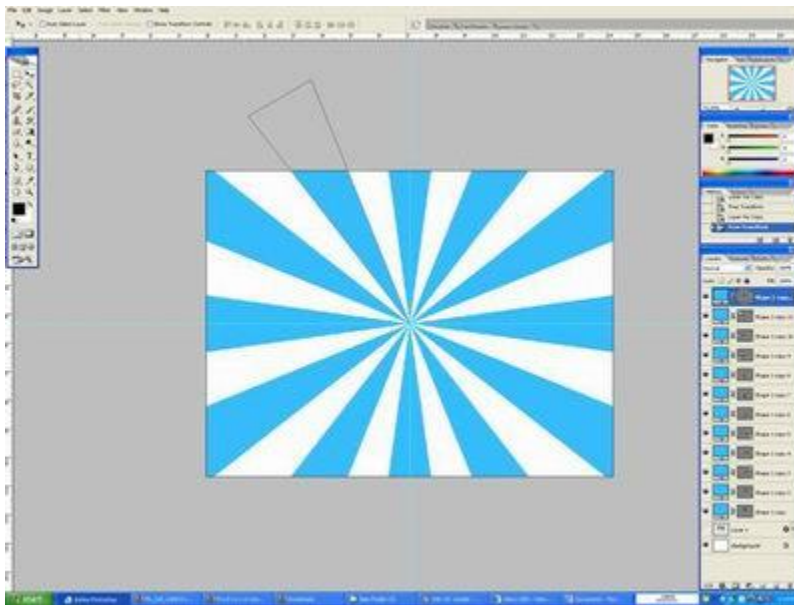
Hasilnya:



- c. Sekarang saatnya menggambar backgroundnya. Matikan dulu 'Layer 1' agar tidak terlihat. Lalu pilih Custom shape tool. Buat segitiga memanjang seperti pada gambar. Saya memilih warna #38befd .



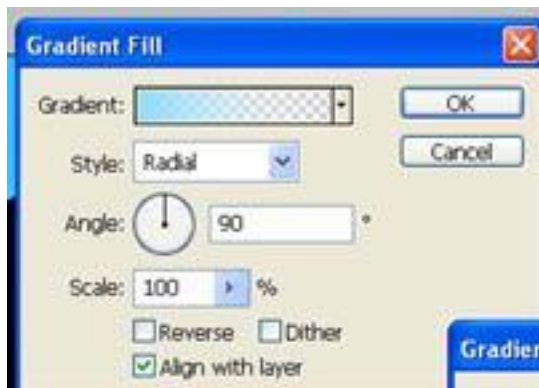
- d. Ulangi terus langkah ke empat sampai terlihat pada gambar dibawah ini.



- e. Nyalakan kembali 'Layer 1' lalu naikkan/pindahkan ke urutan sampai paling atas.  
Hasilnya:



- f. Pilih layer dibawah 'Layer 1'. Pilih Layer > New Fill Layer > Gradient... . Set seperti gambar dibawah. Saya pilih warna #91dceff gradasi ke putih







- g. Duplicate 'Layer 1' untuk membentuk bayangannya. Set opacitynya menjadi 20%.
- h. Simpanlah pekerjaan yang sudah anda buat.

#### **4. MEMBUAT WARNA WARNI PADA RAMBUT**

- a.** Ambilah gambar atau foto yang sudah terdapat pada computer kalian masing – masing lalu pindahkan ke lembar kerja adobe photoshop cs 3.0

Contoh :



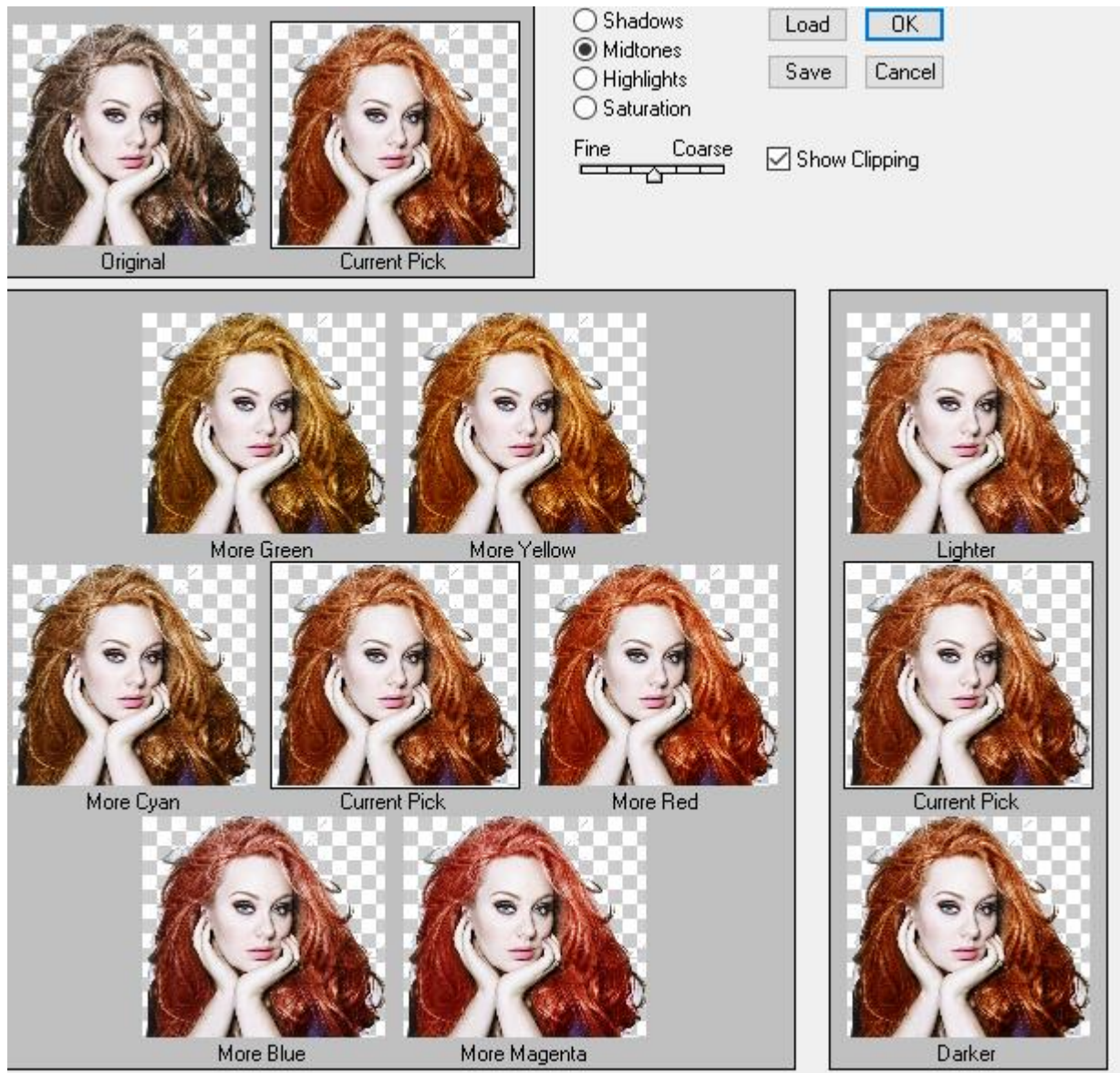
- b. Seleksi bagian rambut pada gambar menggunakan POLYGONAL LASSO TOOL



Klik kanan FEATHER (isi Feather Radius : 10 px ) lalu pilih OK



c. Klik Menu **IMAGE > ADJUSTMENTS > VARIATIONS**



d. Pilihlah pada salah satu warna atau lebih untuk mendapatkan warna yang sesuai dengan keinginan kalian masing lalu pilih ok



- e. Simpanlah pekerjaan kalian.

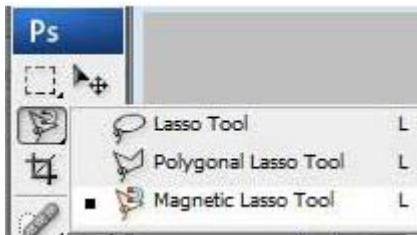
## 5. MENAMBAHKAN SAYAP PADA FOTO

- a. Buka foto yang akan kita edit (tambahkan sayap)

Caranya: File >> Open >> pilih foto >> Open



- b. Tambahkan layer caranya dengan ctrl + j pada keyboard
- c. Lakukan seleksi dengan menggunakan *magnetic tool*







- d. Tekan CTRL + J lagi untuk menggandakan Layer, dan kalianm akan mendapatkan David Beckham tanpa background pada Layer 2

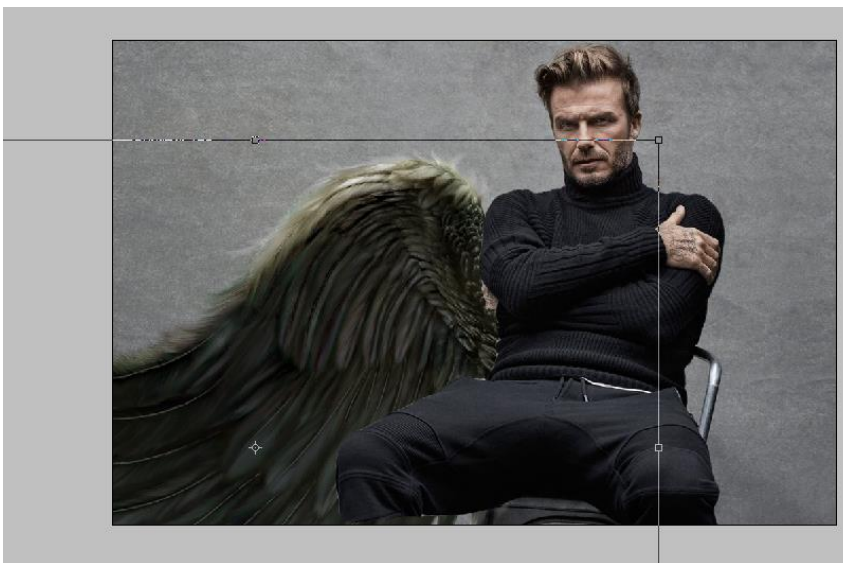
- e. Setelah itu masukkan gambar sayap, caranya sama dengan seperti di langkah pertama (nomor 1). ***File >> Open >> pilih foto >> Open***



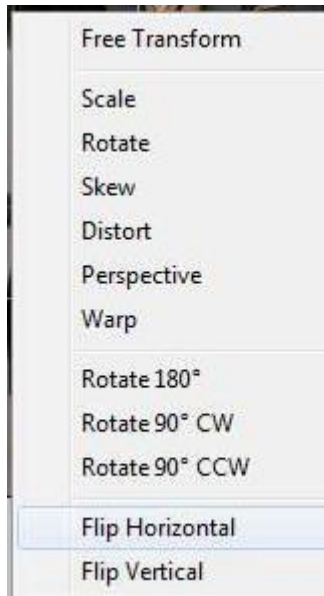
- f. **Tekan tombol V pada keyboard atau klik move tool pada toolbar photoshop** untuk memindahkan gambar sayap ke gambar David Beckham. Caranya: Klik Move (anak panah) Tool lalu arahkan mouse ke gambar sayap, tekan dan tahan klik kiri, geser mouse ke gambar David Beckham .



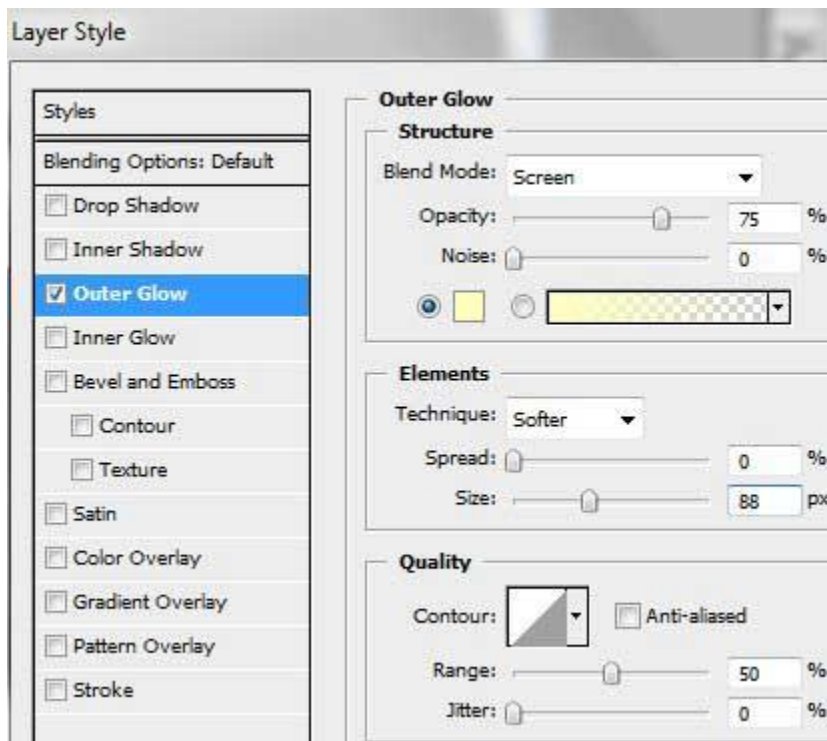
- g. Ubah posisi Layer 3 dan Layer 2, Caranya tinggal di (tekan dan tahan klik kiri lalu Drag and Drop) saja layer 3 ke bawah Layer 2. tekan CTRL + T (untuk mentransform bentuk dari Sayap hingga sesuai ukuran) si David Beckham. Jika sudah tekan [Enter]



- h. Masih di Layer 3, Tekan CTRL + J untuk menggandakan layer Sayap kita. Lalu tekan CTRL + T , Kemudian klik kanan lalu pilih Flip Horizontal. Gunakan Move Tool untuk menggeser sayap ke sebelah kanan, lalu tekan CTRL + T untuk memposisikan Sayap agar lebih natural sesuai intuisi anda



- i. Tambahkan sinar pada tubuh David Beckham. caranya klik kanan "Layer 2" lalu pilih Blending Option  
Atur seperti ini,



- i. Setelah selesai ubahlah background .



Metode Pembelajaran : 1. Ceramah  
2. Tanya Jawab  
3. Demonstrasi  
4. Penugasan Individu

### Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan ke	Menit ke	Kegiatan Belajar Mengajar
3	01 – 10'	Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam, do'a, dan presensi</li> <li>• Guru mengkondisikan kelas</li> <li>• Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai</li> <li>• Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan tentang materi yang dipelajari</li> </ul>
	11 - 75'	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekplorasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memahami definisi fotografi</li> <li>2. Siswa menyebutkan beberapa macam – macam kamera</li> <li>3. Guru menjelaskan macam – macam kamera</li> </ol> </li> <li>• Elaborasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengerjakan quiz tentang materi yang telah disampaikan</li> </ol> </li> <li>• Konfirmasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan tanggapan terhadap kinerja peserta didik.</li> <li>2. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang belum berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.</li> </ol> </li> </ul>
	76- 90'	Kegiatan penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama dengan siswa secara klasikal membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari bersama.</li> <li>• Guru memberikan Tugas Terstruktur (TT) yang harus dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya</li> <li>• Menutup pelajaran dengan do'a dan salam</li> </ul>

Alat/ Bahan : Komputer, LCD, Power Point

Sumber belajar : Internet, jobsheet

Lembar Pengamatan :

No	Nama siswa	Aspek yang Dinilai															
		Kreatif				Mandiri				Rasa Ingin Tahu				Disiplin			
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	

Keterangan :

A = Sangat Baik

B = Baik,

C = Cukup

D = Kurang

Mengetahui ,

Guru Pembimbing

Yang Membuat

Kusumaningati Sulistya W., S.Pd  
NBM. 1 204 363

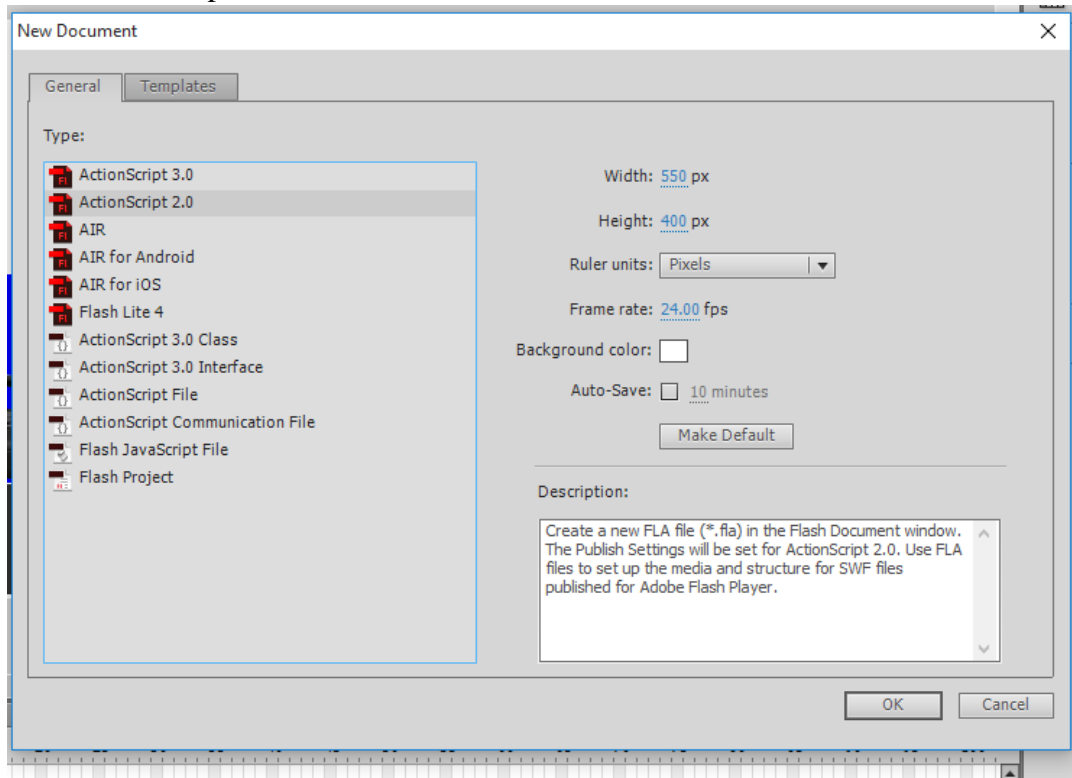
Yusi Safitri Depiantiwi  
NIM. 13520241035

Kepala Sekolah

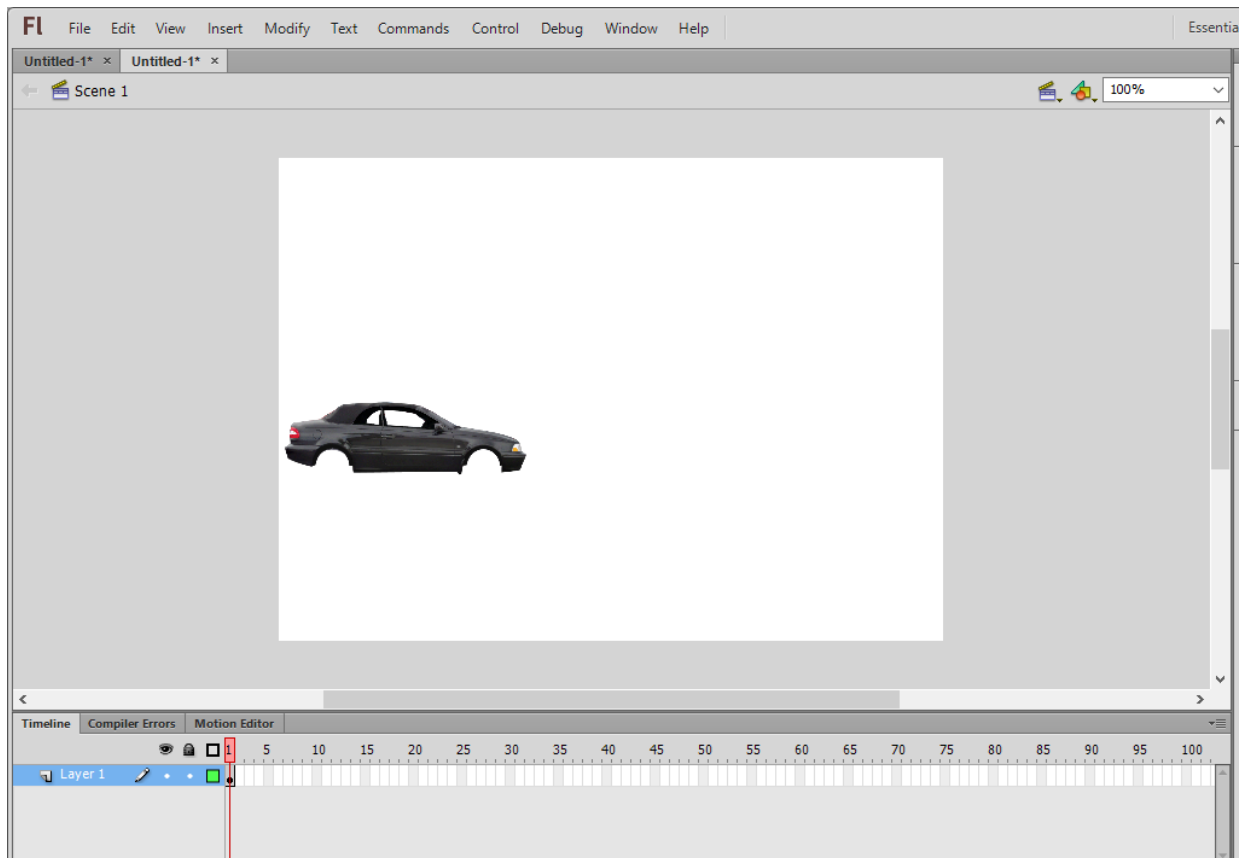
Drs. H. Suprihandono, M.M.  
NBM. 949 476

## MODUL ULANGAN HARIAN ANIMASI

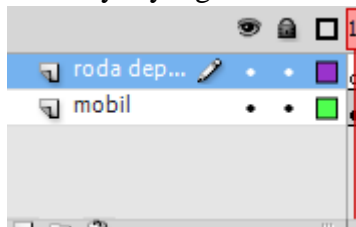
1. Buka adobe flash cs 3.0
2. Pilih action script 2.0



3. Langkah selanjutnya masukkan gambar mobil yang sudah kita download dan di simpan dalam computer masing- masing dengan cara mendrag gambar lalu lepaskan pada adobe flash yang telah kalian buka



4. Layer 1 ubahlah menjadi nama mobil
5. Lalu buatlah layer baru untuk membuat roda depan.
6. Pada layer yang baru ubahlah nama menjadi roda depan.



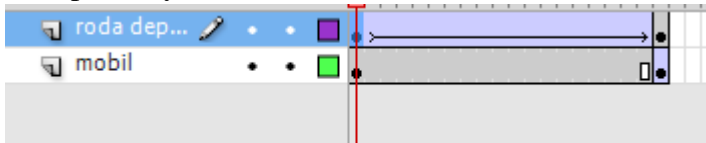
7. Lalu drag gambar roda ke dalam lembar kerja yang kita buka.



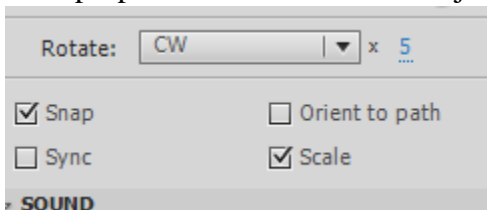
8. Setelah selesai layer yang sudah diberi nama “*mobil*” dan “*rode depan*” kita insert keyframe 20



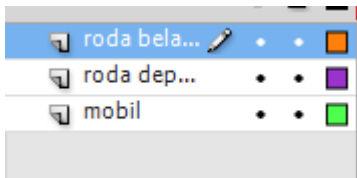
9. Lalu pada layer roda diantara frame 1 - 20 kita create motion tween



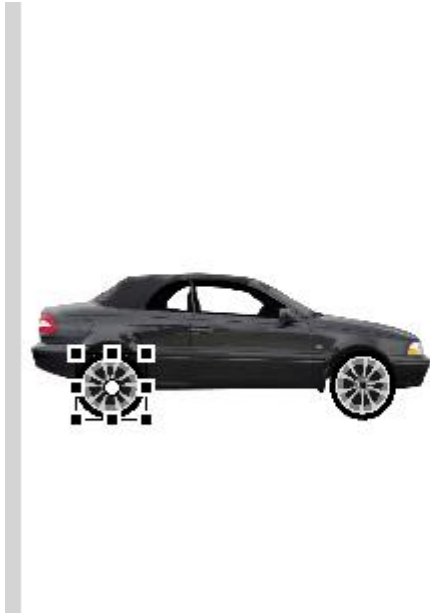
10. Pada properties ubahlah rotate menjadi cw dan times nya dirubah sebanyak 5



11. Untuk membuat roda belakang , kita buat layer baru dan diberi nama roda belakang



12. Copy roda yang ada pada layer roda depan lalu paste ke dalam layer roda belakang

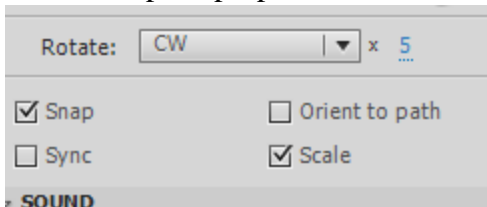


13. Lakukan insert keyframe ke 20 seperti pada layer sebelumnya yang telah dibuat.

14. Selanjutnya create motion tween antara frame 1 - 20 pada layer roda belakang



15. Kemudian pada properties ubahlah rotate menjadi cw dan times nya dirubah sebanyak 5



16. Untuk membuat mobil seperti jalan, pada layer mobil kita create motion tween. Lalu pada frame ke 20, pindahkan mobil, roda depan, dan roda belakang di samping kanan kalian.

17. Lalu ctrl+ enter untuk menjalankan nya,

18. Kemudian buatlah jalan serta gedung untuk menambahkan kesan seperti berada dijalanan yang sebenarnya.

19. Untuk membuat jalan dan gedung kita tinggal menambahkan new layer lalu ubah nama menjadi jalan dan gedung.

# MODUL ULANGAN HARIAN FOTOGRAFI

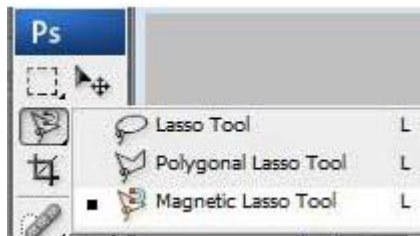
## 1. MENAMBAHKAN SAYAP PADA FOTO

- a. Buka foto yang akan kita edit (tambahkan sayap)

Caranya: File >> Open >> pilih foto >> Open



- b. Tambahkan layer caranya dengan ctrl + j pada keyboard
- c. Lakukan seleksi dengan menggunakan *magnetic tool*





- d. Tekan CTRL + J lagi untuk menggandakan Layer, dan kalian akan mendapatkan David Beckham tanpa background pada Layer 2



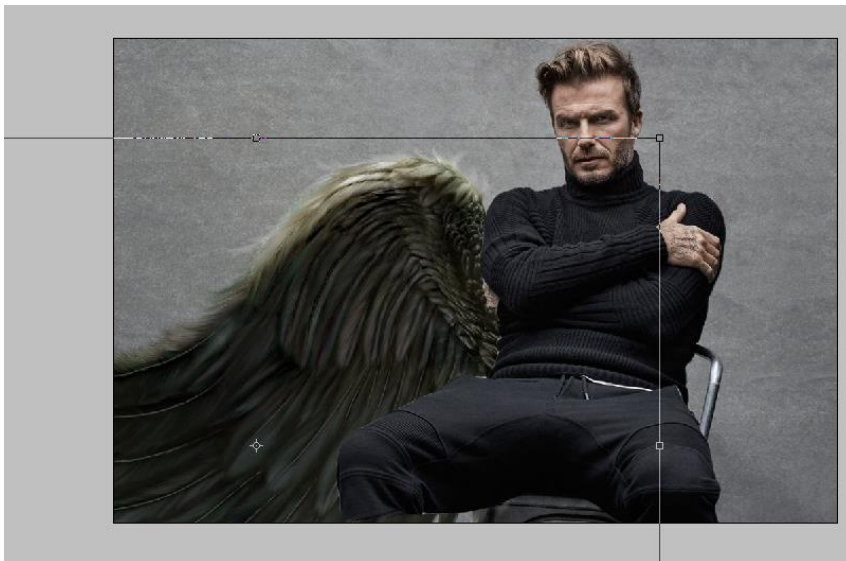
- e.* Setelah itu masukkan gambar sayap, caranya sama dengan seperti di langkah pertama (nomor 1). ***File >> Open >> pilih foto >> Open***



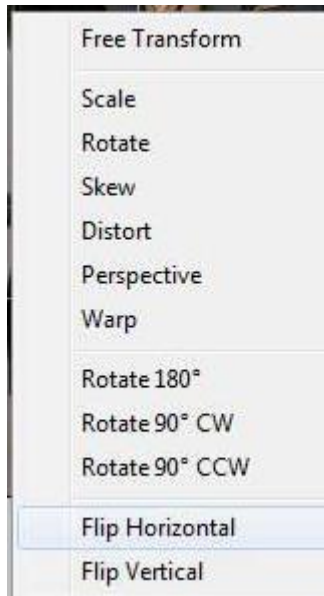
- f. **Tekan tombol V pada keyboard atau klik move tool pada toolbar photoshop** untuk memindahkan gambar sayap ke gambar David Beckham. Caranya: Klik Move (anak panah) Tool lalu arahkan mouse ke gambar sayap, tekan dan tahan klik kiri, geser mouse ke gambar David Beckham .



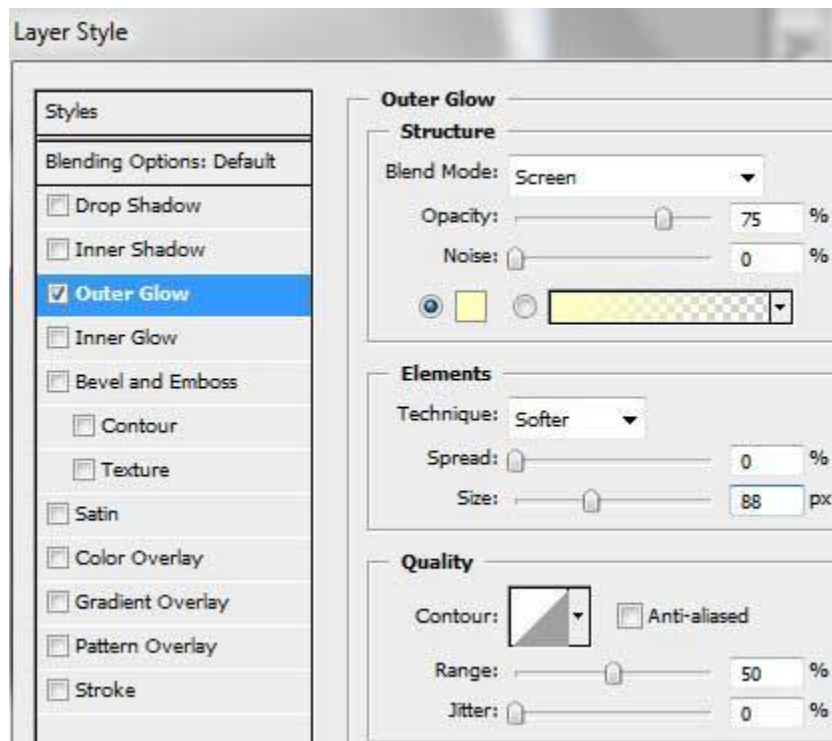
- g. Ubah posisi Layer 3 dan Layer 2, Caranya tinggal di (tekan dan tahan klik kiri lalu Drag and Drop) saja layer 3 ke bawah Layer 2. tekan CTRL + T (untuk mentransform bentuk dari Sayap hingga sesuai ukuran) si David Beckham. Jika sudah tekan [Enter]



- h. Masih di Layer 3, Tekan CTRL + J untuk menggandakan layer Sayap kita. Lalu tekan CTRL + T, Kemudian klik kanan lalu pilih Flip Horizontal. Gunakan Move Tool untuk menggeser sayap ke sebelah kanan, lalu tekan CTRL + T untuk memposisikan Sayap agar lebih natural sesuai intuisi anda



- i. Tambahkan sinar pada tubuh David Beckham. caranya klik kanan "Layer 2" lalu pilih Blending Option  
Atur seperti ini,



- j. Setelah selesai ubahlah background .  
k. Hapuslah layer background lalu masukan background yang baru.

## 2. MEMBUAT SILHOUETTE

- a. Ambilah gambar yang sudah kalian download



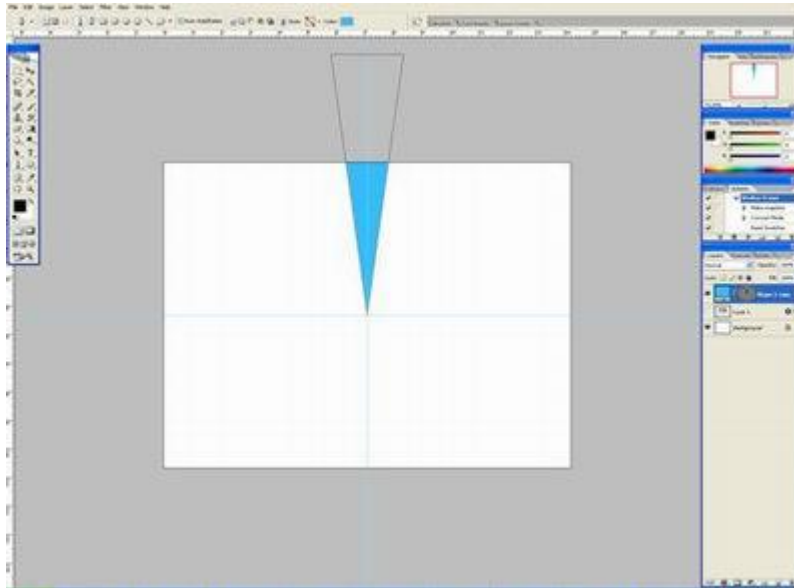
- b. Seleksi gambar yang akan dijadikan silhouette. (Pisahkan Background)  
Untuk menyeleksi bisa menggunakan magnetic lasso tool atau polygonal lasso tool.

- c. Buat file baru dengan ukuran 1024 x 768 pxl, lalu pindahkan dengan move tool bagian yang telah terseleksi tadi. Setelah berada di file baru, set blending option untuk layer 1, caranya **klik kanan pada layer 1 lalu pilih blending option pada Color overlay pilih warna hitam, opacity 100%.**

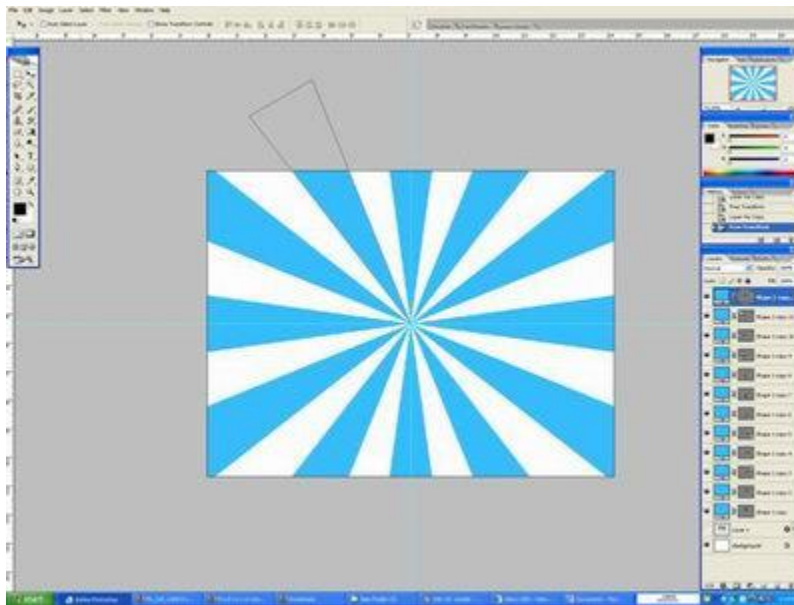
Hasilnya:



- d. Sekarang saatnya menggambar backgroundnya. Matikan dulu 'Layer 1' agar tidak terlihat. Lalu pilih Custom shape tool. Buat segitiga memanjang seperti pada gambar. Contoh warna #38befd .



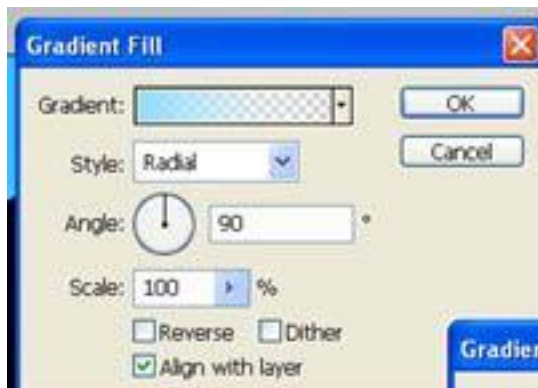
- e. Ulangi terus langkah ke empat sampai terlihat pada gambar dibawah ini.



- f. Nyalakan kembali 'Layer 1' lalu naikkan/pindahkan ke urutan sampai paling atas. Hasilnya:



- g. Pilih layer dibawah 'Layer 1'. Pilih Layer > New Fill Layer > Gradient... . Set seperti gambar dibawah. Saya pilih warna #91dcff gradasi ke putih







- h. Duplicate 'Layer 1' untuk membentuk bayangannya. Set opacitynya menjadi 20%.
- i. Simpanlah pekerjaan yang sudah anda buat.

### 3. EFEK KAMUFLASE MENYAMARKAN OBJECT DENGAN BACKGROUND

- a. Object yang akan disamarkan

Contoh :

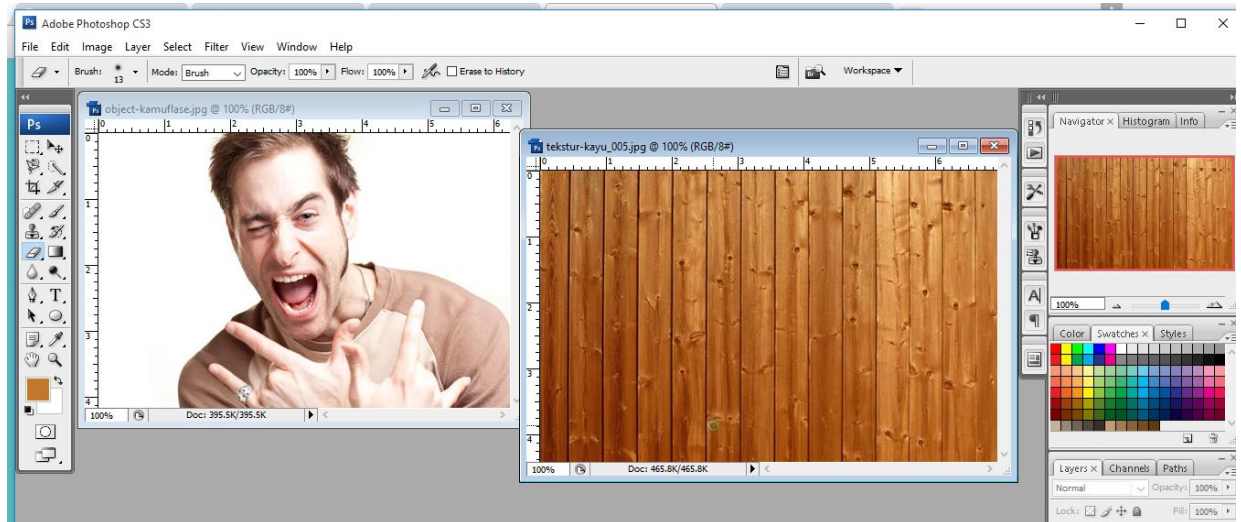


- b. Background yang menjadi titik penyamaran

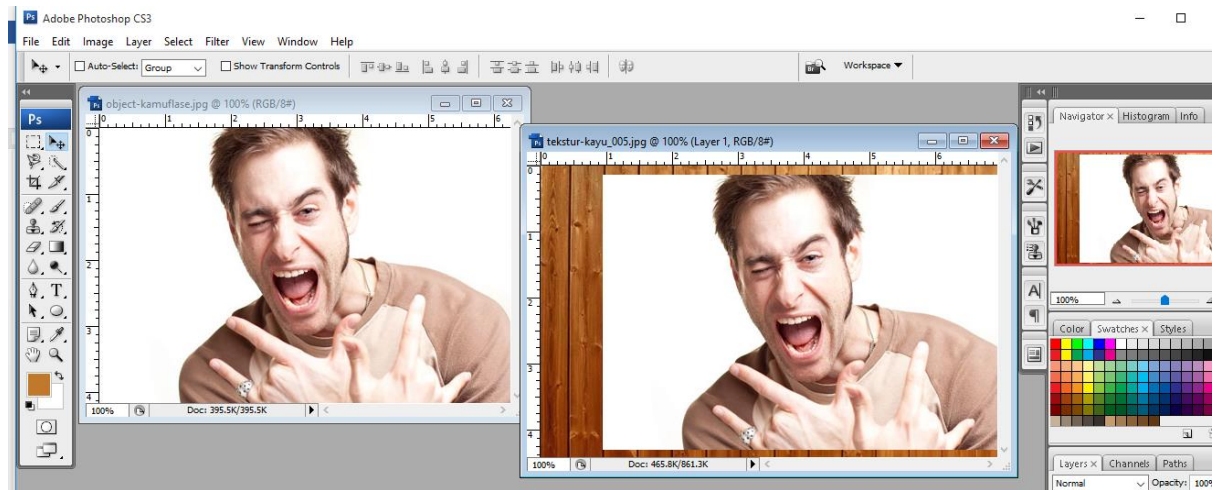


c. Masukkan kedua gambar ke dalam aplikasi Photoshop

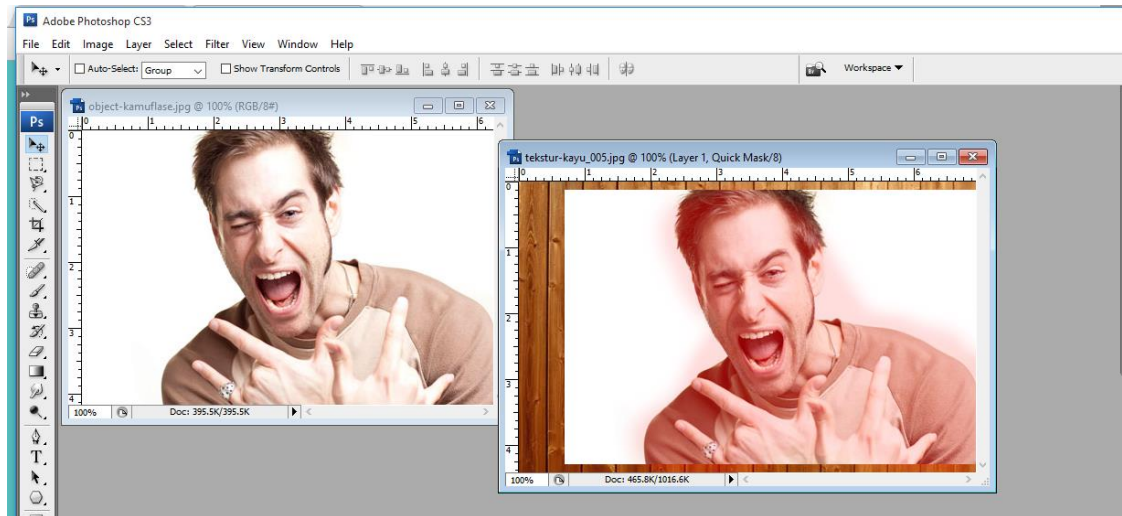
Caranya : File > Open > Pilih Gambar > Open



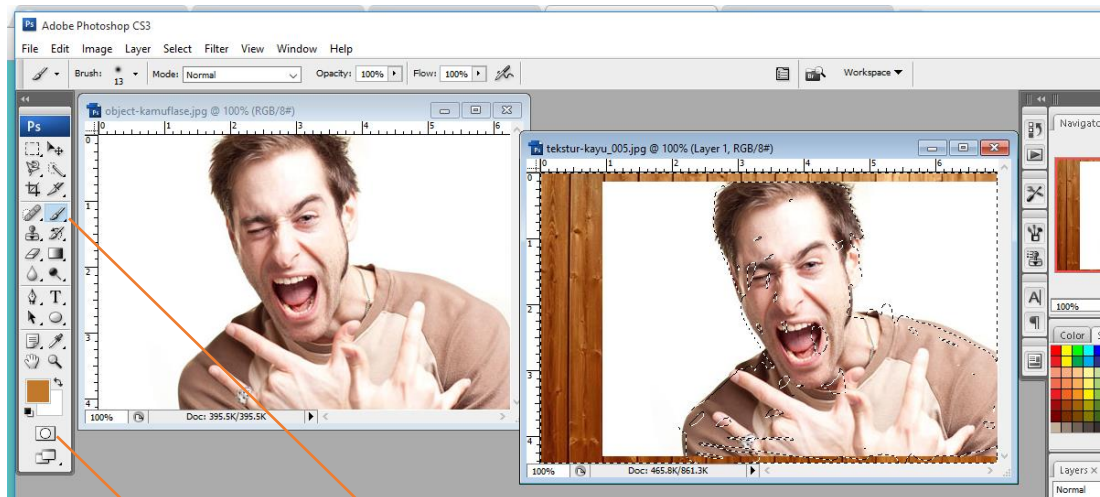
d. Gabungkan kedua gambar, dengan Move Tool kita drag dan drop gambar object (A) orang ke gambar tembok kayu (B)



- e. Klik Quick Mask untuk masuk ke mode Quick Mask (atau tekan Q untuk shortcut ke mode Quick Mask). Kemudian klik brush lalu sapukan pada object seleksi. Hal ini berfungsi untuk menyeleksi object yang akan dikamuflase



Setelah keluar dari Quick Mask

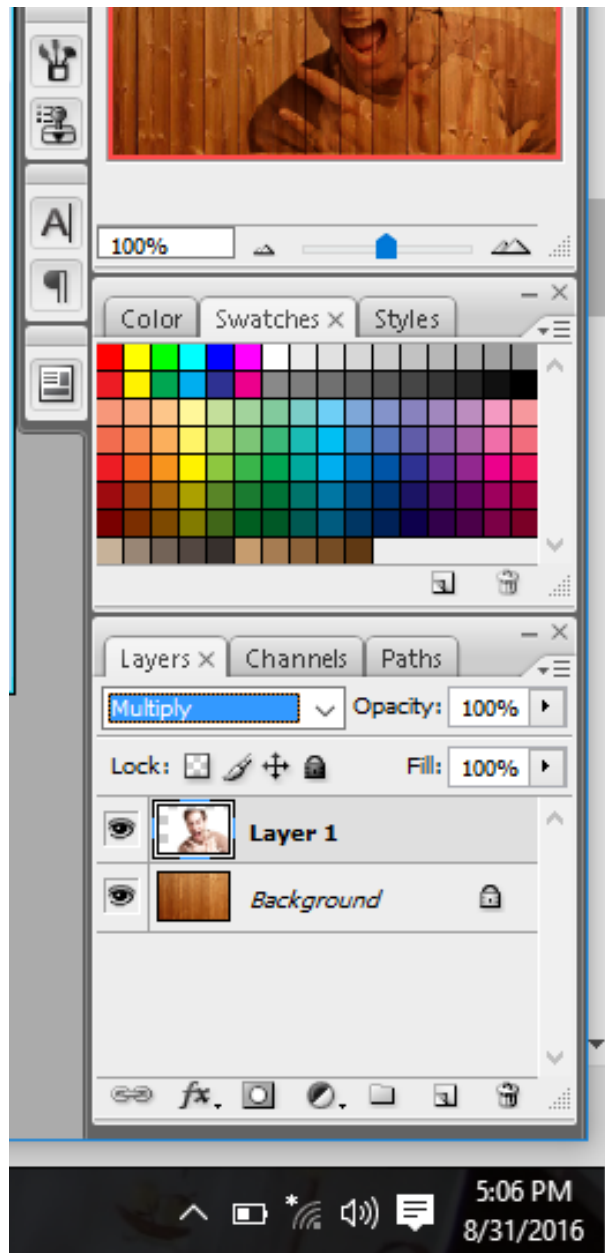


Klik brush sapukan pada object

Menandakan arah seleksi

- f. Tekan Q sekali lagi untuk keluar dari mode Quick Mask. Maka akan muncul garis putus-putus disekitar object seleksi. Tekan tombol [ Del ] pada keyboard untuk menghapus / memisahkan object dengan backgroudnya  
**Tekan CTRL + D untuk menghilangkan area seleksi**

- g. Pada mode layer, pilih : Multiply

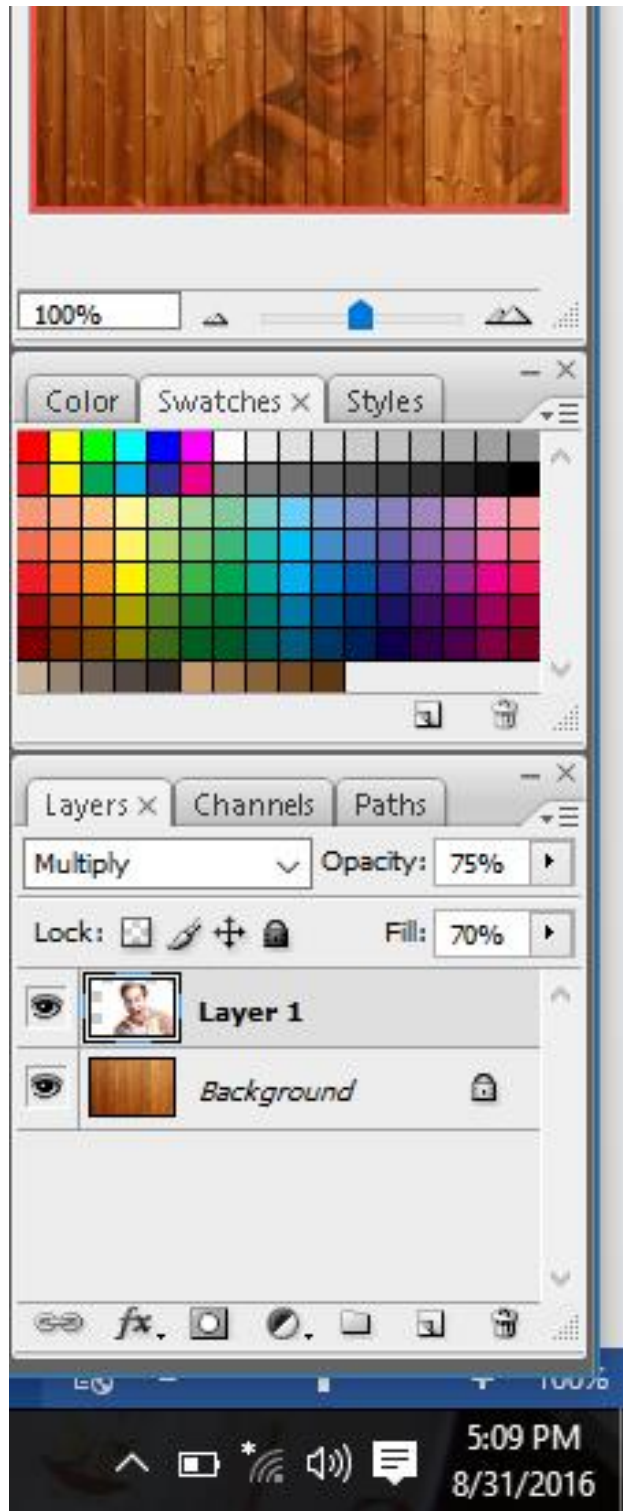


- h. Setelah itu turunkan opacity dan fill nya :

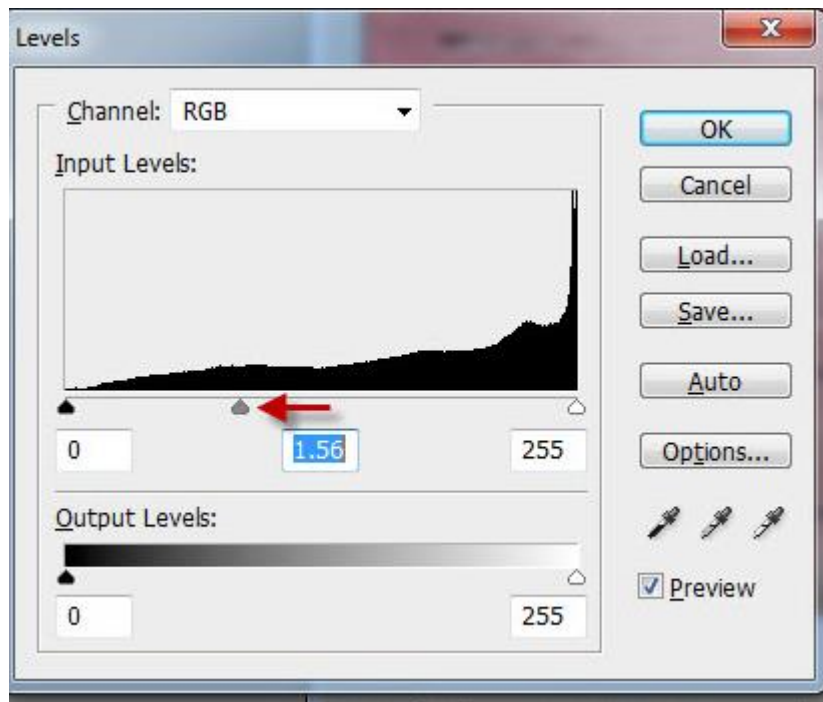
**Opacity : 75%**

**Fill : 70%**

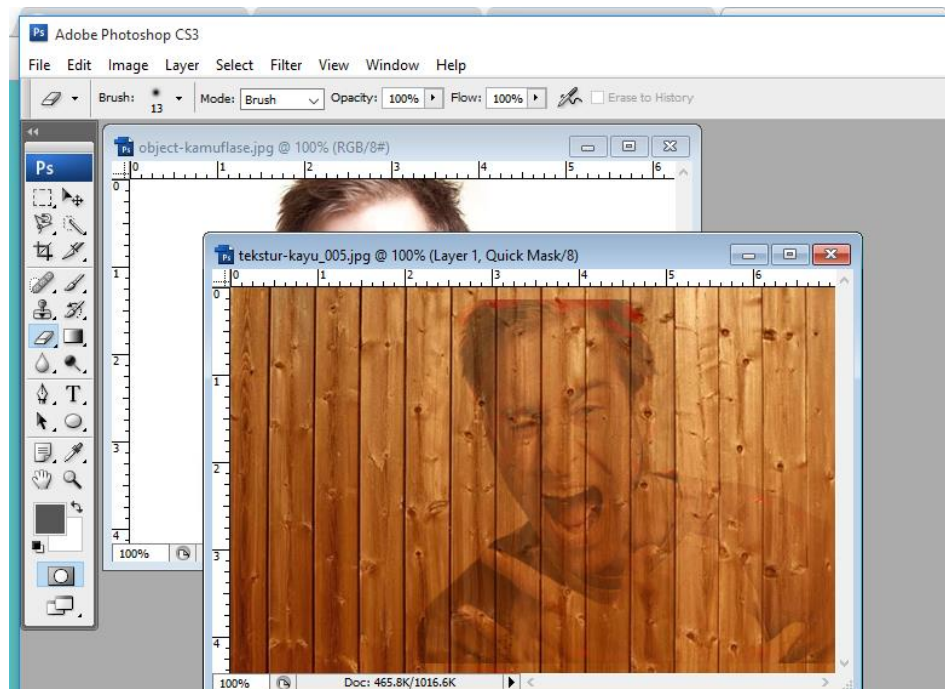




- i. sekarang tinggal menyesuaikan pencahayaan saja, tekan CTRL + L untuk mengatur levels



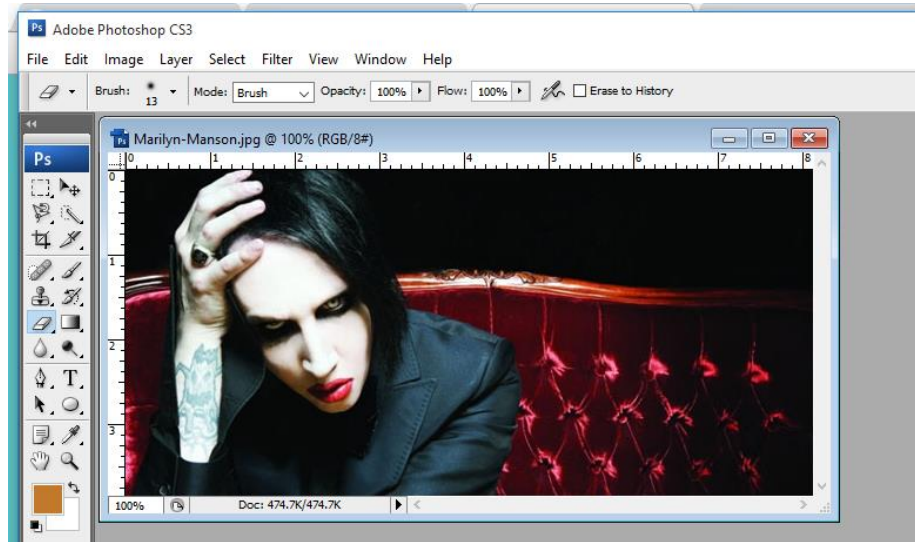
- j. Selanjutnya tinggal hapus bagian yang ingin dihilangkan, gunakan Eraser Tool, setting Hardness : 0,
- k. Hasilnya seperti ini



#### 4. MEMBUAT ALBUM COVER ARTWORK

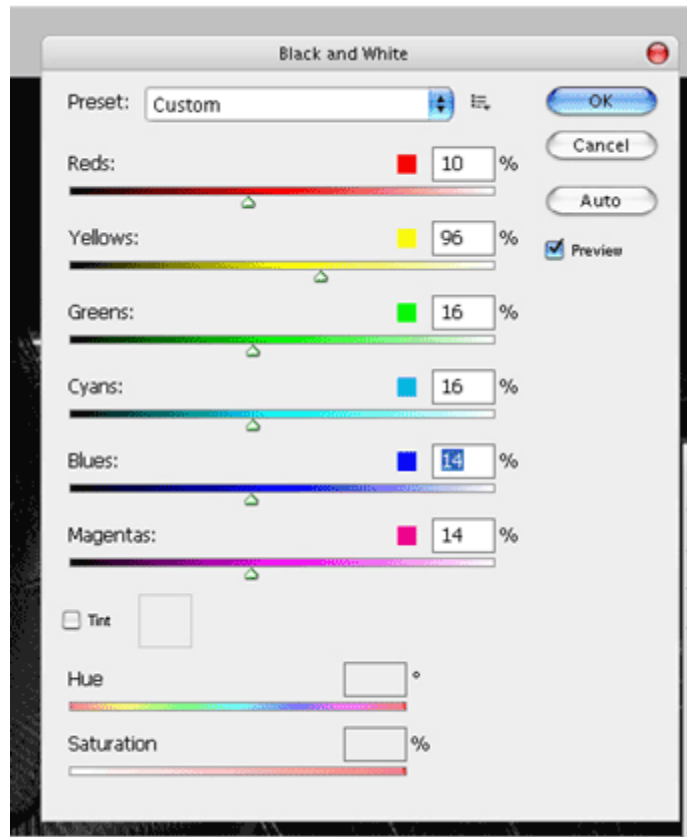
- a. Buka foto yang akan kita edit

Caranya: File >> Open >> pilih foto >> Open

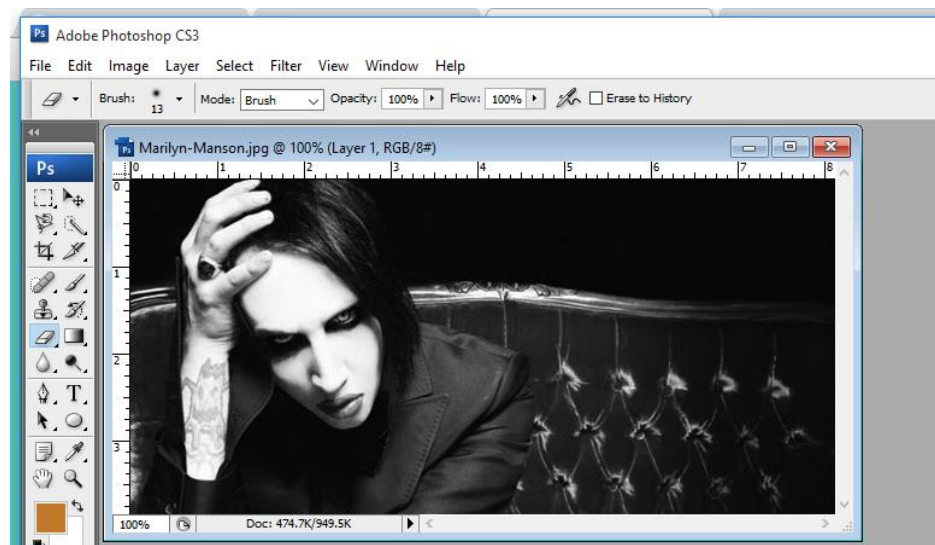


- b. Tekan Ctrl+J (Layer Via Copy) atau bisa menggunakan Duplicate Layer.
- c. Melalui langkah kedua tadi, kita mendapatkan dua Layer yang sama, layer Background ditujukan untuk backup saja, kembali ke layer 1, pilih menu Image >> Adjustments >> Black & White, maka akan muncul Windows seperti pada gambar di bawah ini.

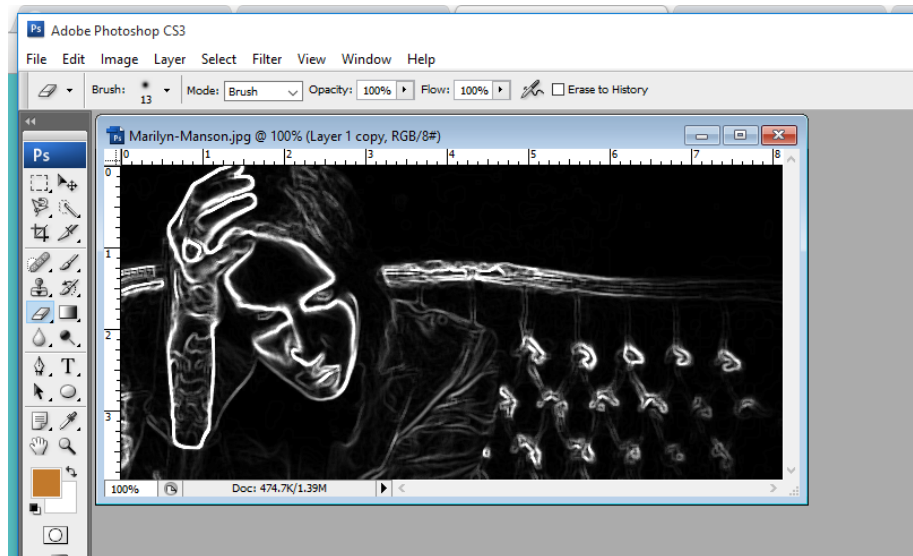




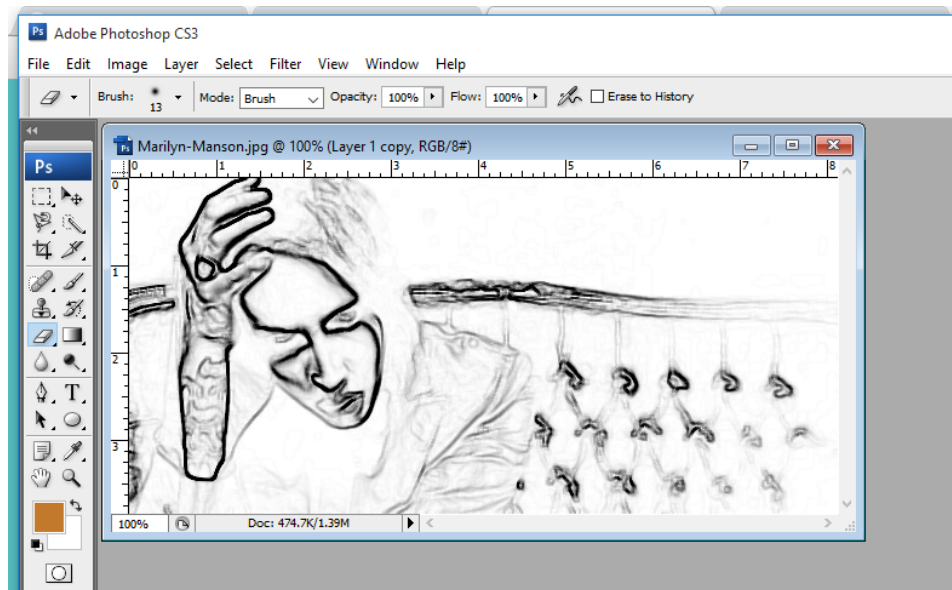
Atur-atur saja sesuka hati, yang perlu diperhatikan adalah Red dan Yellow, karena kedua warna ini berpengaruh besar pada warna kulit pada foto. Usahakan image menjadi seperti pada gambar di bawah ini.



- d. Kemudian tekan lagi Ctrl+J maka akan ada Layer baru bernama “Layer 1 Copy”, lalu klik Filter >> Stylize >> Glowing Edge, atur sesuai keinginan, perhatikan pada garis-garis yang tercipta kira-kira sudah mencukupi untuk seperti coretan pensil kemudian tekan ok, kira-kira seperti gambar di bawah ini.



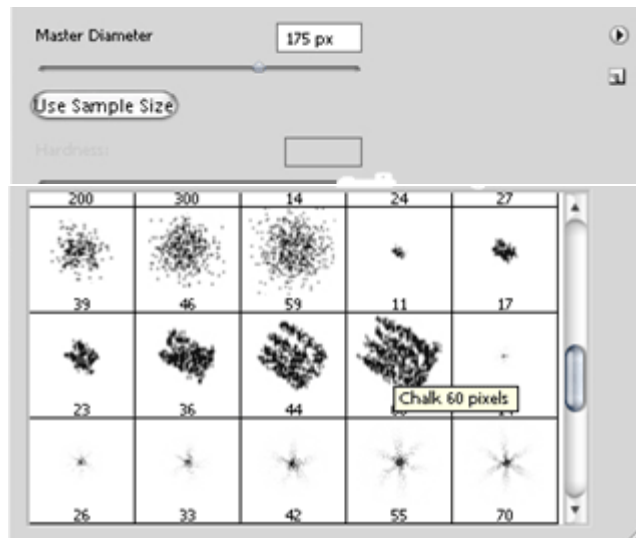
- e. Masih di Layer yang sama, tekan Ctrl+I (Invert), image tersebut akan berbalik warna, dimana putih menjadi hitam dan sebaliknya.



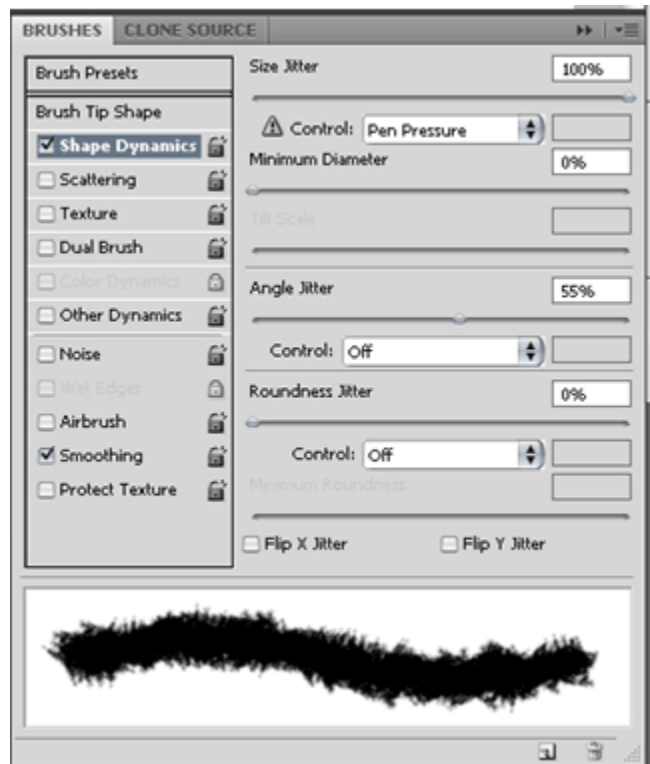
- f. Lalu pilih Brush Tool, klik kanan pada layer lalu pilih Soft Round Brushes, terserah ukurannya, pilih warna putih pada Foreground color, turunkan Opacity menjadi 75% lalu sapukan pada bagian yang dirasa tidak perlu.



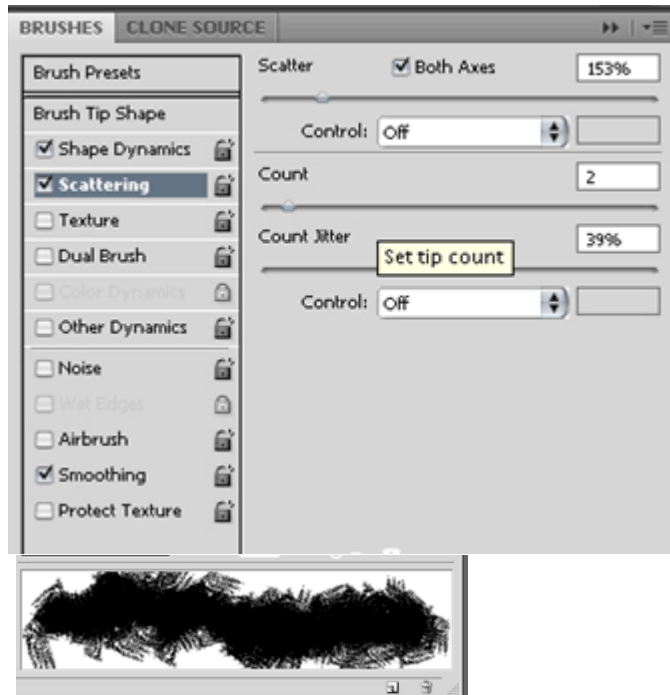
- g. klik Eraser Tool lalu klik kanan pada layer, pilih Brush Chalk



- h. Kemudian pilih menu Windows >> Brushes, set seperti pada gambar di bawah ini.



- i. Shape Dynamics, Size Jitter = 100% Angle Jitter 55%, lalu pindah ke Scattering, set seperti pada gambar di bawah ini. Scatter = 153%, count = 2



- j. Ubah Opacity dari Eraser Tool tadi menjadi 15%.



- k. Setelah langkah diatas selesai dan dirasa sudah sesuai keinginan, lalu seleksi semua Layer yang ada, kemudian Merge Layers dengan menekan Ctrl+E. setelah itu drag image Old Paper ini ke Image Marilyn Manson, kemudian ubah Blending Modenya menjadi Multiply, kurangi Opacitynya menjadi 50% seperti pada gambar di bawah ini.



1. Kurang lebih image terakhir akan menjadi seperti gambar di bawah ini.



# SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
 BIDANG STUDI KEAHLIAN : Teknik Informasi dan Komunikasi  
 PROGRAM KEAHLIAN : Teknologi Komputer dan Informatika  
 KOMPETENSI KEAHLIAN : Multimedia  
 MATA PELAJARAN : Produktif Multimedia  
 KELAS/SEMESTER : XI/3  
 STANDAR KOMPETENSI : Menguasai cara menggambar kunci untuk animasi  
 ALOKASI WAKTU : 32 X 45 menit  
 KKM : 80

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1. Mengidentifikasi syarat animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian animasi</li> <li>Menjelaskan prinsip-prinsip animasi</li> <li>Mengidentifikasi syarat animasi berdasarkan pembagian waktu</li> <li>Mengidentifikasi syarat animasi berdasarkan pembagian suara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rasa ingin tahu</li> <li>Kreatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian animasi</li> <li>Sejarah dan perkembangan animasi</li> <li>Prinsip-prinsip animasi</li> <li>Syarat-syarat pembuatan animasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan pengertian animasi</li> <li>Menjelaskan sejarah dan perkembangan animasi</li> <li>Mengidentifikasi prinsip-prinsip animasi</li> <li>Mengidentifikasi semua syarat animasi berdasarkan pembagian waktu dan suara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Ujian tulis</li> </ul>	4	4(8)	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tutorial pembuatan animasi</li> <li>Software multimedia pembuat animasi</li> <li>Internet</li> </ul>
2. Membuat gambar kunci	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kreatif</li> <li>Inovatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian gambar kunci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat gambar kunci secara cermat yang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Ujian</li> </ul>	2	10(20)	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku panduan</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
	<p>kunci</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat gambar kunci sesuai dengan awal dan akhir yang sudah ditetapkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mandiri</li> </ul>	<p>dalam animasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pembuatan gambar kunci dalam animasi</li> </ul>	<p>mencerminkan detail garis besar dalam storyboard dan layout</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat gambar kunci secara cermat yang mencerminkan instruksi sutradara</li> <li>▪ Membuat gambar kunci secara cermat yang mencerminkan camera sheet</li> <li>▪ Membuat gambar kunci secara cermat yang mencerminkan waktu aksi</li> <li>▪ Membuat gambar kunci yang secukupnya sesuai dengan standar yang telah ditetapkan oleh desain/ model</li> <li>▪ Menetapkan ‘action’ dengan benar berdasarkan gambar kunci yang telah dibuat</li> </ul>	praktek				<p>pembuatan animasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Software multimedia pembuat animasi</li> <li>▪ Komputer</li> <li>▪ Internet</li> </ul>



KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
3. Mengatur dan melengkapi gambar kunci	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengoreksi gambar kunci setelah diperiksa oleh orang yang relevan</li> <li>▪ Memberi nama pada gambar kunci sesuai dengan pecahan animasi yang menunjukkan pemindahan diantara gambar</li> <li>▪ Mengidentifikasi gambar kunci</li> <li>▪ Menyimpan gambar kunci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kreatif</li> <li>▪ Inovatif</li> <li>▪ Mandiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Koreksi, penamaan, dan penyimpanan gambar kunci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengkoreksi gambar kunci setelah dilihat oleh personil yang relevan</li> <li>▪ Memberi penandaan/label pada gambar kunci yang menunjukkan adanya pemindahan di antara gambar animasi dengan teliti</li> <li>▪ Mengidentifikasi gambar kunci secara jelas</li> <li>▪ Menyimpan gambar kunci dengan benar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observasi</li> <li>▪ Ujian praktek</li> </ul>	2	10(20)	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Buku panduan pembuatan animasi</li> <li>▪ Software multimedia pembuat animasi</li> <li>▪ Komputer</li> <li>▪ Internet</li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Yogyakarta, Juli 2016  
Guru Mata Pelajaran

**Drs. H. SUPRIHANDONO, M.M.**  
**NBM. 949 476**

**KUSUMANINGATI SULISTYA WARDHANI, S.Pd.**  
**NBM. 1 204 363**

# SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
 BIDANG STUDI KEAHLIAN : Teknik Informasi dan Komunikasi  
 PROGRAM KEAHLIAN : Teknologi Komputer dan Informatika  
 KOMPETENSI KEAHLIAN : Multimedia  
 MATA PELAJARAN : Produktif Multimedia  
 KELAS/SEMESTER : XI/3  
 STANDAR KOMPETENSI : Menggabungkan Fotografi Digital ke dalam Sajian Multimedia  
 ALOKASI WAKTU : 60 X 45 menit  
 KKM : 80

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1. Menggunakan kamera digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengoperasikan kamera digital secara benar dengan pertimbangan fokus dan pencahayaan untuk dapat mengambil gambar digital dengan baik</li> <li>Menampilkan pemasukan dan pengeluaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kerja sama</li> <li>Tanggung jawab</li> <li>Disiplin</li> <li>Rasa ingin tahu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengoperasian kamera digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempelajari manual penggunaan kamera digital dengan cermat</li> <li>Menyalakan kamera digital sesuai dengan prosedur</li> <li>Mengamati proses penyalaan kamera digital dengan teliti</li> <li>Mengidentifikasi tombol-tombol yang terdapat pada kamera digital dengan cermat</li> <li>Mempelajari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Ujian tulis</li> <li>Portofolio</li> </ul>	6	14(28)	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kamera digital</li> <li>Manual penggunaan kamera digital</li> <li>Buku fotografi</li> <li>Buku pendukung</li> <li>Komputer</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
	<p><i>software</i> gambar digital yang dipilih dan peralatan serta fitur-fitur program digunakan secara benar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menampilkan <i>editing</i> dan manipulasi foto serta menggunakan peralatan dan fitur program secara benar</li> <li>▪ Membuka dan menyimpan foto menggunakan format file yang ditentukan</li> </ul>			<p>penggunaan tombol-tombol yang terdapat pada kamera digital dengan cermat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasi menu dan fitur yang disediakan oleh kamera digital dengan teliti</li> <li>▪ Mempelajari penggunaan menu dan fitur yang tersedia di kamera digital dengan cermat</li> <li>▪ Mempelajari penggunaan fokus dan efek pencahayaan dalam menghasilkan gambar digital dengan cermat</li> <li>▪ Mengatur faktor pembukaan lensa, resolusi, mode pencahayaan, brightness dan</li> </ul>					

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
				<p>contrastst guna menghasilkan gambar digital seperti yang diinginkan dengan teliti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membidik obyek gambar dengan benar</li> <li>▪ Menyimpan gambar digital dengan format tertentu</li> <li>▪ Mengkoreksi tampilan gambar digital</li> <li>▪ Memindah gambar digital yang tersimpan pada kamera digital ke media simpan yang lainnya dengan format tertentu</li> </ul>					
2. Menggabungkan foto digital ke dalam rangkaian multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grafik yang menggabungkan prinsip desain diciptakan dengan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kreatif</li> <li>▪ Inovatif</li> <li>▪ Mandiri</li> <li>▪ Rasa ingin tahu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penggabungan foto digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memilih software multimedia pengolah gambar digital dengan tepat</li> <li>▪ Menjalankan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observasi</li> <li>▪ Ujian tulis</li> <li>▪ Portofolio</li> <li>▪ Ujian praktek</li> </ul>	4	16(32)	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Buku desain grafis</li> <li>▪ Buku fotografi</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
	<p>menggunakan software yang telah dipilih</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Foto digital diedit (ditekankan dan ditambahkan) dan disimpan menggunakan software yang dipilih</li> <li>▪ Foto digital digabungkan ke dalam rangkaian multimedia yang telah dipilih</li> <li>▪ Hasil foto digital dievaluasi dan diinterpretasikan secara layak untuk hasil akhir (end use) dan dijalankan</li> </ul>			<p>software multimedia pengolah gambar digital sesuai dengan prosedur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memuat gambar digital sesuai dengan prosedur</li> <li>▪ Mengolah gambar sesuai dengan kebutuhan</li> <li>▪ Melakukan koreksi dan mengatur sifat-sifat gambar digital untuk pekerjaan lebih lanjut</li> <li>▪ Menggabungkan gambar digital ke dalam rangkaian multimedia yang telah dipilih</li> <li>▪ Mengevaluasi hasil penggabungan sebagai bagian dari tampilan rangkaian multimedia</li> <li>▪ Menyimpan gambar</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Software multimedia pengolah gambar digital</li> <li>▪ Komputer</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
	sebagai bagian dari tampilan multimedia			digital dalam format yang ditentukan					
3. Menciptakan susunan karya seni foto digital dan grafik 2D	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menciptakan susunan karya seni dan mozaik digital dengan menyesuaikan mode gambar dan resolusi</li> <li>▪ Memodifikasi gambar menggunakan filter</li> <li>▪ Memilih mode warna yang sesuai untuk hasil dan menghasilkan halftone serta pemisahan warna untuk prosedur percetakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mandiri</li> <li>▪ Tanggung jawab</li> <li>▪ Inovatif</li> <li>▪ Kreatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Susunan karya seni foto digital dan grafik 2D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjalankan software pengolah gambar digital sesuai dengan prosedur</li> <li>▪ Memuat gambar digital hasil penggabungan dengan benar</li> <li>▪ Menyusun gambar digital dengan menyesuaikan mode gambar, resolusi, modifikasi gambar menggunakan filter, memilih mode warna yang sesuai untuk hasil dan membuat halftone serta memisahkan warna untuk prosedur percetakan yang relevan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observasi</li> <li>▪ Ujian tulis</li> <li>▪ Portofolio</li> <li>▪ Ujian praktek</li> </ul>	4	16(32)	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Buku desain grafis</li> <li>▪ Buku fotografi</li> <li>▪ Software multimedia pengolah gambar digital</li> <li>▪ Komputer</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
	yang relevan			<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimpan gambar digital dalam format yang ditentukan</li> </ul>					

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Drs. H. SUPRIHANDONO, M.M.  
NBM. 949 476

Yogyakarta, Juli 2016  
Guru Mata Pelajaran

KUSUMANINGATI SULISTYA WARDHANI, S.Pd.  
NBM. 1 204 363



Universitas Negeri Yogyakarta

## FORMAT OBSERVASI KONDISI SEKOLAH

NPma. 2

Untuk mahasiswa

NAMA : Yusi Safitri D  
MAHASISWA  
NO. MAHASISWA : 13520241035

PUKUL : 07.00-10.00 WIB  
TEMPAT : SMK Muhammadiyah 1  
PRAKTIK Yogyakarta

TANGGAL : Februari 2016  
OBSERVASI

FAK / JUR / : FT / P.T. Informatika  
PRODI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
1	Kondisi fisik sekolah	Bangunan sekolah, ruang teori, ruang praktek dan fasilitas yang ada masih baik dan layak pakai.
2	Potensi siswa	Sebagian besar SDM siswa sudah baik. Tingkat kenakalan siswa cukup, beberapa siswa masih terlambat masuk sekolah dan melakukan pelanggaran-pelanggaran
3	Potensi guru	Mayoritas guru adalah lulusan S1. Namun terdapat beberapa guru yang mengajar tidak sesuai dengan bidang keahlian S1-nya. Juga ada beberapa guru yang bukan dari lulusan pendidikan
4	Potensi karyawan	Rata-rata karyawan mengerti pengerjaan dalam bidangnya
5	Fasilitas KBM, media	Hampir seluruh ruangan ada fasilitas wifi/ hotspot. Media pembelajaran menggunakan papan tulis dan <i>whiteboard</i> , ada beberapa yang menggunakan LCD projector.
6	Perpustakaan	Buku sudah komplit untuk semua jurusan. Beberapa buku ada yang tidak berlabel dan sudah usang.
7	Laboratorium	Ruangan terdapat papan tulis, pendingin ruangan, laptop, kamera, meja dan kursi lengkap dengan stop kontak di setiap meja. Ada rak tempat alat-alat praktek dan rak tempat sepatu.
8	Bimbingan konseling	Ada guru BK. Kebanyakan siswa berkonsultasi tentang masalah pribadi.
9	Bimbingan belajar	Bimbingan belajar diberikan kepada siswa kelas XII.
10	Ekstrakurikuler	kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMK ini yaitu Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM) sejenis OSIS, Seni Beladiri Tapak Suci, Klub Bahasa Inggris,





Universitas Negeri Yogyakarta

## FORMAT OBSERVASI KONDISI SEKOLAH

NPma. 2

Untuk mahasiswa

		KIR dan futsal.
11	Organisasi dan fasilitas OSIS	Anggota IPM dipilih tiap satu tahun sekali dan anggotanya hanya berasal dari kelas I dan II. Pemilihan anggota OSIS dilakukan secara tertutup dengan mekanisme mengajukan calon anggota dari tiap kelas untuk diikutsertakan dalam pemilihan anggota OSIS tersebut. OSIS dibimbing oleh sekolah melalui perwakilan dengan menunjuk satu guru untuk menjadi pembimbingnya.
12	Organisasi dan fasilitas UKS	Fasilitas UKS sendiri hanya berupa obat-obatan yang sifatnya untuk mengobati sebagai tindakan pertama (P3K) dan tempat tidur beserta ruangannya.
13	Administrasi (karyawan, sekolah, dind-ing)	Dibagi menjadi 5 staff bagian ( Bag. Keuangan, Bag. Kepegawaian, Bag. Kesiswaan, Bag. Kebersihan, Bag. Ketertiban dan keamanan)
14	Koperasi siswa	Menyediakan makan ringan dan alat tulis. Kondisi ruangan kurang luas. Tidak ada plakat atau papan informasi.
15	Tempat ibadah	Terdapat tempat ibadah disamping gedung sekolahan dan musholla untuk sholat siswa putri.
16	Kesehatan lingkungan	Secara keseluruhan sudah baik. Belum ada tempat pengolahan limbah. Penggunaan tempat sampah kurang optimal.
17	Lain-lain	Belum adanya Lapangan olah raga dan lapangan upacara

Yogyakarta, 15 September 2016

Guru Pembimbing

Mahasiswa,

Kusumaningati Sulistya W, S.Pd  
NBM. 1 204 363

Yusi Safitri Depiantiwi  
NIM. 13520241035



Universitas Negeri Yogyakarta

FORMAT OBSERVASI  
PEMBELAJARAN DI KELAS DAN  
OBSERVASI PESERTA DIDIK

NPma. 1  
Untuk mahasiswa

NAMA MAHA-  
SISWA  
NO. MAHASISWA  
TANGGAL OB-  
SERVASI

: Yusi Safitri D  
: 13520241035  
: Februari 2016

PUKUL  
TEMPAT  
PRAKTIK  
FAK / JUR /  
PRODI

: 07.00-10.00 WIB  
: Lab 1 SMK Muh 1 Yogyakarta  
: FT / P.T. Informatika

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP)	Kurikulum di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta masih menggunakan KTSP
	2. Silabus	Setiap jurusan mempunyai masing-masing silabus yang disusun berdasarkan kurikulum.
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Setiap guru mata pelajaran menyusun RPP berdasarkan silabus. Setiap kegiatan pembelajaran mengacu pada RPP yang sudah tersusun.
B	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka pelajaran	Membuka pelajaran dengan membaca doa, tadarus, membaca visi misi SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta serta menyanyikan lagu Indonesia raya.
	2. Penyajian materi	Guru menyajikan materi sesuai dengan urutan yang ada dalam RPP. Guru menjelaskan bagian-bagian pada kamera DSLR
	3. Metode pembelajaran	Guru menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab agar siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.
	4. Penggunaan bahasa	Guru dan siswa berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia dan terkadang diselingi Bahasa Jawa.
	5. Penggunaan waktu	Waktu digunakan lebih efektif, karena dimulai dan diakhiri sesuai dengan jadwal yang ada. Sehingga tidak ada jam pelajaran yang terbuang.
	6. Gerak	Dalam menyampaikan materi, guru duduk dan terkadang guru berjalan mendekati siswa dan mengamati siswa.
	7. Cara memotivasi siswa	Guru mendekati siswa dan bertanya kepada siswa.
	8. Teknik bertanya	Dalam memberi pertanyaan, guru menyampaikan pertanyaan terlebih dahulu.
	9. Teknik penguasaan kelas	Guru menjaga kondisi kelas dengan memperhatikan tiap-tiap siswa. Jika ada siswa yang gaduh maka guru menegurnya. Sehingga hal ini dapat menjaga suasana kelas yang kondusif.
	10. Penggunaan media	Media yang digunakan adalah papan tulis, whiteboard, komputer dan LCD Projector.
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Siswa diminta mencatat materi yang telah disampaikan. Setelah itu murid harus mengumpulkan catatan.
	12. Menutup pelajaran	Saat menutup pelajaran, salah satu siswa diminta maju untuk memimpin doa.
C	Perilaku siswa	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Sebagian besar perilaku siswa sudah tenang dan kondusif. Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan bapak/ibu guru.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Saat di luar kelas khususnya pada waktu istirahat, kebanyakan siswa mengisi waktu dengan duduk-duduk dan bercanda dengan teman



Universitas Negeri Yogyakarta

**FORMAT OBSERVASI  
PEMBELAJARAN DI KELAS DAN  
OBSERVASI PESERTA DIDIK**

**NPma. 1**

Untuk mahasiswa

Yogyakarta, 15 September 2016

Guru Pembimbing

Mahasiswa,

Kusumaningati Sulistya W, S.Pd

Yusi Safitri Depiantiwi  
NIM . 13520241035

## DAFTAR NILAI SISWA KELAS XI MULTIMEDIA 1

### MATA PELAJARAN : ANIMASI

NOMOR		NAMA	TUGAS Tweening	UH	TUGAS Animasi Teks	Tugas Animasi Foto
URUT	INDUK					
1	3470	ABDAN SYAKURAN SUPRIYANTO	100	83	0	0
2	3475	ADRIAN GHOZA IRWANA	100	83	80	0
3	3481	AKHMAD RIFA'I KHAIRUL HUDA	80	0	0	0
4	3482	ALFIAN YUDHA WIRATAMA	100	80	80	0
5	3483	ALIEF MELA SHELVANDA EFENDI	100	80	0	0
6	3490	ANGGITA LUKMANA SARI	100	83	80	0
7	3501	ARMANDO ADITYA PUTRA	100	83	80	0
8	3502	ARSITA SETYA ANGGRAINI	100	80	0	0
9	3503	ASA ADISAKTI	100	83	80	0
10	3505	ATHALA AQSA YENI	100	80	80	0
11	3515	BINTANG RIFQI JATMIKO	100	83	80	0
12	3526	DENDI SURYATAMA	100	85	80	0
13	3536	ELYTA RATNA DEWATI	100	80	80	0
14	3546	FEBRIANTO NUGROHO	0	80	0	0
15	3550	GANJAR WICAKSONO AJI	100	88	80	90
16	3558	IKA AYUNING TYAS	100	80	80	0
17	3561	IRAWAN KUNCORO JATI	100	88	80	90
18	3563	KEN RICHSON PRASETYO	80	80	80	0
19	3564	KHARISMA DEVA SENTIANA	100	80	0	90
20	3569	LARASATI	80	80	0	0
21	3579	MAULANA RAMADHAN S.	100	80	0	0
22	3582	MEYGAWATI HERIANA PUTRI	100	88	80	0
23	3587	MOURIZA BAGUS ARDIANTO	100	85	80	0
24	3597	MUHAMMAD KHIDIR BAIHAQI	95	80	80	0
25	3599	MUHAMMAD RIZKY RIVALDO	80	80	80	0
26	3601	MUHAMMAD WILDAN HASAN	100	80	80	0

### MATA PELAJARAN : FOTOGRAFI DIGITAL

Tugas 1 Quiz	Tugas 2 LKS	Tugas 3 BLOG	TUGAS EDIT FOTO	UH
93	80	85	80	
100		80	80	78
73	70	80	80	
93	70		80	85
100	70		80	
93	70		80	
100	70		80	
86			70	
93	70	80	80	
86	80	85	80	
100	80	90	80	75
86		80		75
100	70	80	80	80
73	80	85	80	
93	70	85	80	90
100	80	80	80	
93	70	80	80	80
100	70		80	78
86	70		80	
66	70	85		
40	60		80	
93	70		80	80
66	70		80	
100	70	85	80	85
93	70		80	75
73		80	80	

27	3608	NOORALIM NAIM RAHMADI	100	83	80	0
28	3613	NOVITARINI	100	80	0	0
29	3618	OLIVIA ANDITA OKTAVIANA	100	82	0	0
30	3633	RIKA RAMADHANTI	100	82	80	0
31	3634	RISKA DYAH PAWESTRI	100	85	80	0
32	3636	RIZAL SAEPUM MILLAH	100	80	0	0
33	3643	RUSDI ARDIYANTO	100	80	0	0
34	3645	SAFINA RAHMA AISHA	0	83	80	0
35	3651	SETYA KEMAL AKHTAR	100	80	0	0
36	3658	THORIQ BIMA BAGASKARA	100	80	80	0
37	3668	YOGA FATUROCHMAN	100	80	0	0
38	3669	YOLANDA PUTRI CLARISSA	100	83	80	0
39	3675	ZEINDYN WIKANTAMA LUTH R.	0	80	0	0

100			80	
86	70			
93	70	85		
100	70	85	80	
100	80			
86	50		80	75
100		85	80	
100	70	80	80	
100	70	85	80	
100		80		75
	70		80	
93	70	85	80	
60			80	









## DAFTAR NILAI SISWA KELAS XI MULTIMEDIA 2

### MATA PELAJARAN : ANIMASI

NOMOR		NAMA	TUGAS Tweening	UH	TUGAS Animasi Teks
URUT	INDUK				
1	3471	ACHMAD CHANDRA ADI KUSUMA	80	83	80
2	3484	ALVAN SYAH CHUSEINI	0	83	0
3	3486	ALVISYA NOVITA SARI	0	80	80
4	3492	ANNISA AJENG RAMAWATI	40	83	0
5	3494	ANNISA NABELA WIDYA PUTRI	0	78	0
6	3496	ARDERINO PRADANA	0	83	0
7	3506	ATTALA RACHMAN DHARU	0	0	0
8	3520	DANANG SALOGA JATI	0	0	0
9	3525	DENDA RAMADHAN	0	83	0
10	3532	EGI ALIN AJI KUSUMA	0	80	0
11	3537	ESTRI SUMIASIH	100	83	80
12	3541	EVILIA NILASARI	100	80	80
13	3542	FARAH NADYA SYARIFAH	100	80	80
14	3545	FEBRIANA NITYA D.P.	100	83	80
15	3555	HERNAWAN WAHYU SAPUTRO	100	83	80
16	3566	KHARISMA ZUFAR ADISTA	0	88	80
17	3567	KIKI WIDYA OKTAVIANI	60	80	80
18	3572	LINTANG YUSRIL MAHENDRA K.	100	80	80
19	3576	M.FAJRI NUR ISKANDAR	100	80	0
20	3577	MAHARANI ALVITA SARI	80	80	80
21	3591	MUHAMMAD AN NASHIR	100	88	80
22	3594	MUHAMMAD HAIDAR BAIHAQI	80	88	80
23	3595	MUHAMMAD HARIS AINURI	0	85	0
24	3598	MUHAMMAD MAULANA F.A.	0	83	0
25	3609	NOVA ANGGITA PUTRA	0	0	0
26	3615	NUR UMI SALAMAH	0	78	80

### MATA PELAJARAN : FOTOGRAFI DIGITAL

Tugas 1 Quiz	Tugas 2 LKS	Tugas 3 Blog	Tugas Edit Foto	UH
93	70	85	80	0
86	0	0	80	0
86	50	0	0	0
100	50	0	80	80
86	70	0	0	0
93	50	83	0	0
0	60	0	80	78
0	0	0	0	0
93	60	83	80	0
93	50	88	0	0
100	70	0	0	78
93	50	0	0	80
100	70	0	0	85
100	70	0	0	80
93	70	88	80	85
73	70	0	0	80
73	70	80	80	80
100	70	0	80	0
100	70	0	80	70
100	70	0	80	0
0	70	88	80	0
66	70	83	80	85
0	0	83	80	80
80	0	0	80	78
86	0	0	0	0
73	70	0	0	0

27	3616	OCHA SETYA MAHINDRA	40	80	0
28	3619	ORIS ZUHDI AMRULLAH	100	83	0
29	3621	PANDU NUR RAMADHAN	80	80	0
30	3622	PANJI PUTRA SYAH ALAM	0	80	0
31	3632	RIDWAN	0	80	0
32	3642	ROHMAT FAJAR	80	83	0
33	3656	SOULTAN MUHAMMAD S.	80	80	80
34	3662	UTRI ARDIYANTI	80	80	0
35	3663	VIDYAND EGGY PRAZOGA	80	83	0

0	0	0	0	0
0	0	80	80	80
66	0	0	80	0
60	70	80	80	85
0	0	0	0	75
33	0	83	80	75
26	0	83	80	85
33	70	0	0	0
100	60	88	80	85



